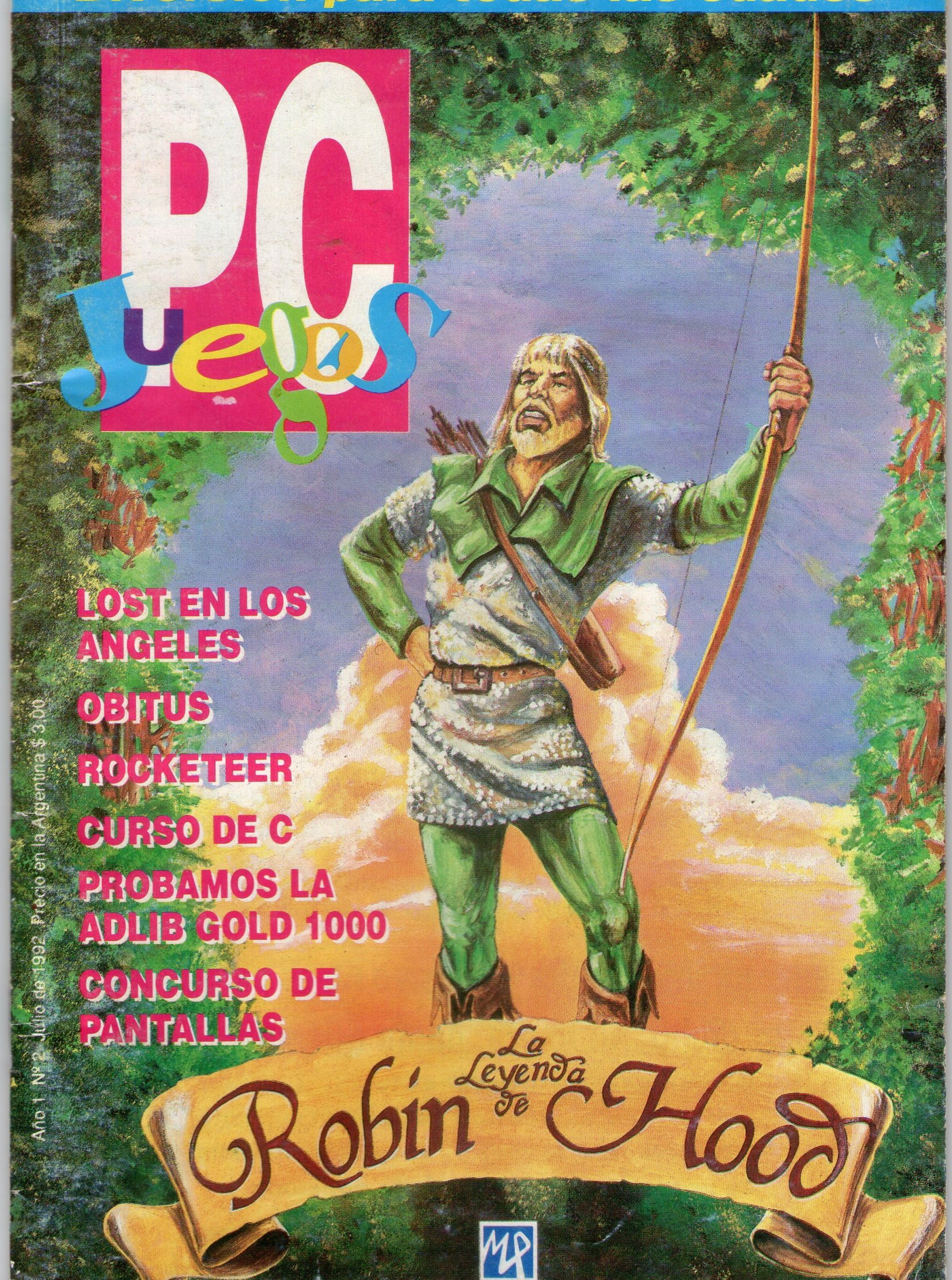


Diversión para todas las edades
PC
Juegos
LOST EN LOS ANGELES
OBITUS
ROCKETEER
CURSO DE C
PROBAMOS LA ADLIB GOLD 1000
CONCURSO DE PANTALLAS
La Leyenda de Robin Hood
Año 1 Nº 2 Julio de 1992 Precio en la Argentina $ 3.00

EMPRESA EDITORA
M. P. EDICIONES S.A.

DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
GIANNI
MARIO GRUSKOIN

COLABORADORES
EDUARDO A. CRAVIOTTO
FERNANDO J. RICCIO

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS

DIRECCION DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
FABIANA BARREIRO

ARMADO
CLAUDIO VILLELLA
GUILLERMO RODRIGUEZ

PRODUCCION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
LUIS VILLAR

SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

GERENTE COMERCIAL
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

JEFE DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

MP

DISTRIBUIDORES
Capital: M.Cancellaro e Hijo **Interior:** D.I.S.A **Uruguay:** Martínez - Sanabria **PC JUEGOS** es una pubicación mensual de Editorial MAGAZINE PUBLISHING SRL, A. Alsina 2129 (1090) Buenos Aires, Argentina. Tel/Fax 951–8819/0493/6071 y 953–7635/4940. Editor responsable: Miguel Iglesias. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

La editorial no asume responsabilidad alguna por cualquier consecuencia derivada de la fabricación, funcionamiento y/o utilización de los servicios y productos que se describen, analizan o publicitan. Las notas firmadas reflejan la opinión de los autores sobre los temas tratados,sin que ello implique solidaridad de la revista con su contenido. Impreso en IPESA. Julio de

EDITORIAL

Hace tan sólo tres o cuatro años, era suficiente un diskette para almacenar los juegos en su totalidad. Luego, debido a la calidad de sus gráficos, fueron necesarios seis, siete o más.

En la actualidad se ha roto la barrera en cuanto a la cantidad de discos utilizados, debido a que ya se encuentran a la venta juegos en CD - ROM (Compact Disc).

Los juegos han evolucionado a un ritmo vertiginoso, donde los personajes, que hasta hace poco tiempo tenían formas geométricas, ahora son actores reales en verdaderas películas donde nosotros participamos interactivamente.

¿Pero hasta dónde llegará la iniciativa y la imaginación de los programadores, en lo que a juegos se refiere? Desde hace unos meses se están exhibiendo al público, por ahora de los Estados Unidos, equipos de realidad virtual, los cuales, por medio de anteojos y guantes especiales que están conectados a una computadora, nos llevan a un mundo virtual, en el cual participamos exigiendo al máximo nuestros reflejos.

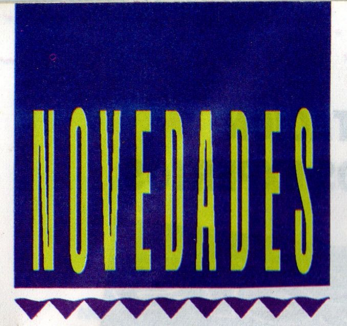
Si hacemos un pequeño recuento de cómo evolucionó el video juego desde el Pac Man hasta los equipos de realidad virtual o los de imágenes holográficas, no es muy difícil imaginarse con qué jugaremos en unos cuantos años más, antes que el siglo llegue a su fin.

SERGIO CLAUDIO MICHINI

SUMARIO







VIRTUAL REALITY STUDIO
de Domak

Este nuevo producto que nos brinda DOMAK, hará las delicias de todos aquellos que siempre desearon diseñar un juego y no contaban con los conocimientos necesarios de programación para hacerlo.
Según las primeras noticias este programa permite realizar una amplia gama de imágenes en tres dimensiones con los correspondientes scroll y zoom de las escenas dentro del juego que hemos ideado, también se pueden realizar animaciones con sonido.
El programa, que nos permitirá dar forma a nuestra imaginación sobre los juegos, tiene una resolución en VGA es de 320 por 200 en 256 colores.
Con un lenguaje sencillo y claro promete ser una excelente herramienta para todos aquellos que deseen ingresar en el mundo de la video aventura, pero en esta oportunidad del lado de quien la idea.
A juzgar, por las primeras imágenes que nos llegaron, creemos que realmente cumplirá con las expectativas.

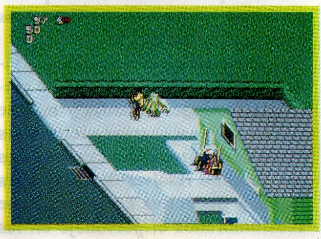
PAPERBOY 2
de Software Toolworks

Nuevamente el joven de las máquinas de video ha conseguido un trabajo para repartir los periódicos según las suscripciones que tenga.
Como en la versión anterior se deben repartir diarios, pero como ya sabe no es una tarea fácil, por la cantidad de peligros que tiene una tarea de esta índole.
Hay que cuidarse de los perros, al cruzar la calle, los distraídos conductores pueden causar un serio daño, podemos caernos al chocar con los distintos objetos que los vecinos dejan en la entrada de los garajes.
Luego de cada reparto debemos competir en una carrera y competir contra otros jóvenes que reparten diarios.
La temática del juego es similar a la anterior, la diferencia es que posee gráficos mejorados, sonido por tarjeta y más colores. Si le agradó el 1, éste también le gustará.

THE CHESSMASTER 3000
de Software Toolworks

El ajedrez, fue uno de los primeros juegos de tablero que se diseñaron para computadora, las versiones fueron mejorando los gráficos, y gracias a la mayor capacidad de los sistemas se le fueron incorporando más bibliotecas sobre jugadas preconfeccionadas.
Gráficamente hemos tenido todo tipo de ajedrez, desde el simple y plano, hasta que una vez comida la pieza, comenzara una animación de batalla entre las piezas, con sonido y rayos.







Paper Boy 2

Pero en esta ocasión corresponde a un juego de ajedrez de excelente calidad tanto gráficamente, como en lo que a sonido respecta.
Una vez ingresado al juego tenemos un amplio menú de opciones: ayuda, sonidos, posibilidades de juego y hasta cambiar el formato de las piezas, desde las comunes de madera hasta las de un diseño mucha más futurista. También nmos permite jugar con imágenes en 2D o en 3D, estas últimas presenta un formato más real.
Luego de matar tantos marcianos, una partida de ajedrez siempre es reconfortante.

ROAD & TRACK GRAND PRIX
de Accolade

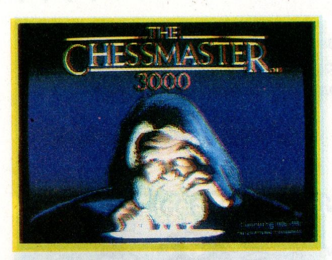
Sin lugar a dudas ACCOLADE es una compañía de software especialista en simuladores deportivos y sobre todo, donde el rugir de los motores nos erice la piel.
Esta es una nueva versión de GRAND PRIX CIRCUIT, pero al cambiarle el nombre es de suponer que no quieren mantener la continuidad, sino ofrecerlo como un nuevo producto.
Nos acercan la posibilidad de correr en un fórmula 1, por los distintos circuitos del mundo.
Las imágenes del circuito y la de los vehículos que compiten, son de una excelente calidad de gráficos.
Dentro de los 16 circuitos que podemos elegir, debemos optar por conducir una de estas bellezas de la fórmula 1: como por ejemplo WILLIAMS-RENAULT, MACLAREN-HONDA o FERRARI.
Dentro de las opciones, que luego de correr podemos elegir, se encuentra la

de ver el tape donde observaremos los errores que cometimos o, como dando muestra de pericia, nos hemos adelantado a un competidor en la recta más larga del circuito.
La repetición de la carrera se puede observar de distintos ángulos y posiciones, también se puede retroceder o avanzar cuadro por cuadro, como en un video normal.
A prepararse y sacarle la tierra al casco del Grand Prix Circuit...

SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE

de Icom Simulations, Inc.

Las grandes compañías de software se dedican hace varios años a producir aventuras y fueron las primeras en utilizar todos los adelantos que fueron produciendo en materia de HARDWARE, desde la mayor posibilidad gráfica y de colores que les brindó el VGA, hasta el uso de soportes magnéticos de mayor capacidad como el CD - ROM. Todos estos adelantos en tecnología condujeron a que las aventuras fuesen mucho más reales y completas.
De a poco las distintas empresas comenzaron a introducir filmaciones de personas reales y de esta forma van transformando las viejas aventuras, donde los personajes eran figuras geométricas y se alejaban un poco de la realidad y estaban más cerca del dibujo animado. Ahora no sólo nos llevan a participar, sino a conducir el desarrollo de la historia en verdaderas películas dentro de nuestra computadora.
En esta nueva revolución del software, ICOM SIMULATIONS, INC. tomó la delantera en el desarrollo de una aventura que fue filmada y luego volcada a un Compact Disc, si bien otros ya lo hicieron también sacaron una versión en diskettes, en cambio en esta oportunidad sólo se puede participar de esta aventura si tenemos a nuestro alcance un CD - ROM.
Esta aventura cinematográfica y videoaventura cuenta con más de cincuenta secciones actuadas y más de veinticinco escenarios victorianos donde se desarrollan los tres misterios que debemos resolver de una manera lógica y deductiva como nos tiene acostumbrados el personaje en las distintas novelas que escribió Sir ARTHUR CONAN DOYLE.
Para poder resolver los casos debemos prestar mucha atención a la respuesta de los sospechosos como así también si cambian el tono de voz y actúan de una manera peculiar.
Ante un menú de opciones, podremos dirigir la investigación e iremos internándonos en ella, que no siempre puede estar bien dirigida aunque nuestro puntaje aumente.
Uno de los inconvenientes que presentan los juegos en CD - ROM es que no permiten que se grabe lo que hemos hecho en la aventura hasta el momento; esto presenta un importante inconveniente, porque si hemos cometimos algún error debemos comenzar nuevamente el juego y no continuarlo desde una sección grabada; es de esperar que los programadores resuelvan ese pequeño inconveniente.
Pero este tipo de soporte, el CD - ROM, permite manejar un mayor volumen de información y en consecuencia una mejor calidad gráfica y mayor cantidad de animaciones.





Chessmaster 3000

THE LAFFER UTILITIES

de Sierra On Line

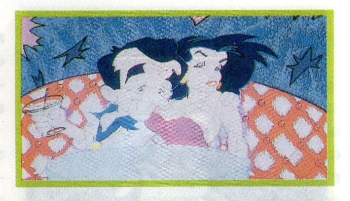
No es otra aventura de Larry, ni mucho menos, sólo es un utilitario de oficina que contiene un menú de 18 opciones, como por ejemplo, hacer listados telefónicos, sacar por impresora simpáticos carteles donde Larry Laffer está en distintas posiciones y dando distintos mensajes como “Enseguida regreso”, “Salí a almorzar” o “Estoy sacando fotocopias”.
Los gráficos en formato PCX, son de muy buena calidad y alta resolución, todos ellos con grandes dibujos de Larry y como es natural en la mayoría acompañado de bellas y exuberantes señoritas.
Dentro de la utilidades que nos brindan es la de dar excusas por no cumplir con alguna tarea, nos da el horóscopo y una amplia gama de sonido por la PC.
Como para tener un simpático integrado al estilo SIDEKICK de Borland, pero más divertido.

ACES OF THE PACIFICS

de Dynamix

El 7 de diciembre de 1941, cuando PEARL HARBOUR era un conjunto de humeantes ruinas, la historia de los ases de la aeronáutica estadounidense, convertiría en una nueva leyenda a los pilotos que lucharon en contra del Imperio Japonés.
Los héroes de los dos paises marcaron una nueva etapa para la pericia aérea donde muy lejos de sus hogares demostraron valentía y habilidad al comando de verdaderas fortalezas volantes, ubicándose en un lugar de la historia.
Desde el mar de Coral hasta la batalla

de Midway, los jóvenes pilotos de ambos bandos surcaron los cielos en sus pájaros de acero.
La única meta era el honor de defender su nación, y fue ésta la razón que los distinguió.
Fueron sin duda los ASES DEL PACIFICO.
En este nuevo simulador de combate DYNAMIX nos introduce en un instante en la historia, donde participaremos desde el combate aéreo, hasta llegar a la estrategia del ataque desde la base en tierra.
Cuidadosamente fueron reproducidos desde el escenario hasta las tácticas de vuelo; no sólo del escuadrón sino de cada uno de los ases.
El sonido digitalizado es un efecto que hace más real y estimulante las distintas etapas que vamos pasando del juego.
Uno puede optar por ser desde GREG "PAPPY" BOYINGTON, pasando por RICHARD BONG hasta HIROSHI NISHIZAWA.
Y las maravillas con las que surcaremos los cielos del Oriente pueden ser A6M ZERO, F4U CORSAIR, P-38 LIGHTNING, F6F HELLCAT, P47 THUNDERBOLT, SBD DAUNTLESS DIVE BOMBER, B5N KATE TORPEDO BOMBER y muchas más glorias de la aeronáutica.
Con sorprendente realismo fue logrado el sonido del combate, como también el de las ruedas tocando la pista de aterrizaje del portaaviones, el rugir de los motores y hasta el repiquetear de las ametralladoras.



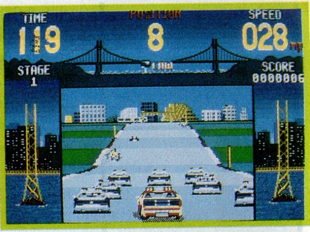


Laffer Utility

CISCO HEAT
de Image Works

Dentro de las competencias automovilísticas, CISCO HEAT es una de las más originales que se pudo ver en las pantallas de las computadoras.
Los protagonistas de la carrera son patrulleros policiales, que evitando los obstáculos que están en su trayecto, deben recorrer la ciudad de Los Angeles.
Para poder pasar al nivel siguiente se tiene que completar el recorrido en una cantidad de tiempo limitada.
Los dos tipos de patrulleros que conduciremos son el 5000 DOHC 32 y el 3000 Turbo DOHC 24.
Al mejor estilo OUT RUN, volveremos a demostrar nuestra destreza al volante.
En esta ocasión, tenemos la posibilidad que, si algún otro vehículo obstaculiza nuestra carrera, con sólo hacer sonar la sirena éste se hará a un lado para que podamos continuar.
Un muy buen arcade.





Cisco Heat

THE DAGGER OF AMON RA
de Sierra

Roberta Willams, creadora de varios éxitos de esta compañía de software, como la serie de King Quest y Colonel's Bequest, en esta oportunidad regresa en una nueva aventura de Laura Bow que en esta ocasión deberá resolver el misterio de la daga de AMON RA que fue robada del museo.
Toda la aventura se desarrolla en el primer cuarto de siglo, y al mejor estilo de Sherlock Holmes se debe encontrar la daga valiéndonos de las pistas y alegatos de los testigos.
Dentro de un marco de crímenes y misteriosos personajes, Laura Bow debe valerse de su astucia para sortear los peligros que la acecharán a lo largo de este escalofriante caso.
Sin duda esta nueva entrega de Sierra, empresa líder en software de aventuras, nos volverá a impactar como lo hizo en cada juego que sale a la luz.

GUEST
de Virgin Games

Virgin Games nos trae en esta oportunidad a GUEST, una aventura que promete tener gráficos realmente revolucionarios, al punto que las primeras imágenes sugieren más un programa de realidad virtual, que un juego.
Por supuesto que para tener imágenes de esta calidad tiene que usar un CD - ROM, debido a que en diskette sería casi imposible.
El argumento de esta aventura es que el protagonista quedó encerrado en una casa embrujada y debe buscar la salida, pero en el camino se encontrará con todo tipo de fantasmas.
Esta nueva técnica de gráficos es bastante prometedora y además del suave scroll de pantalla nos introduce en un nuevo estilo de aventuras.
Con relación al sonido soporta la mayoría de las placas.

BLUE BROTHER'S
de Titus Software

DESDE EL COMIENZO, ESTE EXCELENTE ARCADE NOS ENVUELVE CON EL TEMA PETER PAN DEL MUSICO HENRY MANCINI; SOLO QUEDA LEER ESTA NOTA Y JUGARLO

Hoy ha sido uno de esos días agotadores, todo lo que quiere hacer es llegar a casa y poder escuchar un buen tema en su nuevo equipo de audio; se instala cómodamente en su sillón favorito, coloca un disco e inmediatamente salen al aire 300 watts que hacen temblar hasta los maceteros del balcón. Pero, como nada es perfecto, inmediatamente sus vecinos comienzan a golpear la puerta y levantan su voz, lanzando todo tipo de amenazas, obligándolo a bajar el volumen o lo que es peor, a apagar el equipo.

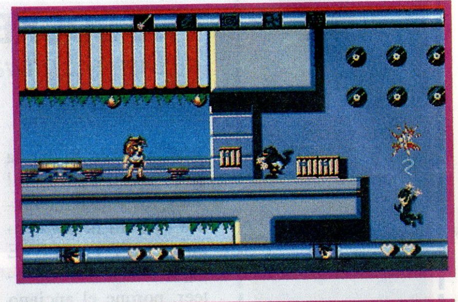
Sin embargo ahora tiene la posibilidad de resarcirse, a través de este magnífico juego para su PC. Porque a los Blue Brothers les ha pasado algo peor, no sólo sus vecinos, sino todo el pueblo se ha puesto de acuerdo para evitar que ellos toquen sus instrumentos musicales, escondiéndoselos en distintas partes de la ciudad. El poder recuperarlos depende por completo de usted y deberá aplicar toda su habilidad e ingenio para poder llevar a cabo esta difícil tarea. Con el policía no será tan fácil, ya que deberá avanzar agachado y calcular el momento exacto para saltar, correr hacia la puerta y entrar sin ser alcanzado por las balas. Si lo logra, su esfuerzo se verá recompensado con el hallazgo del primer instrumento y si piensa que con esto termina el primer nivel, permítame decirle que no, recién empieza.

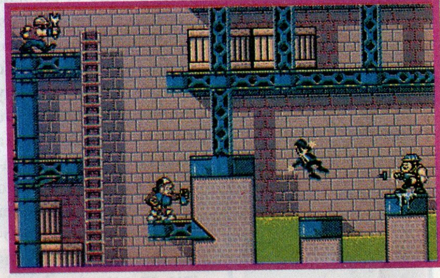
Salga del negocio y corra hacia la escalera que se encuentra a la izquierda; en la parte superior encontrará tres globos que lo llevarán aún más arriba, permitiéndole en el camino juntar más puntos extras. No pierda el tiempo con las pantallas de la izquierda, son un camino sin salida. Tome directamente hacia la derecha, toda esta zona no ofrece mayores problemas y lo llevará (luego de un par de idas y venidas) hasta unos ascensores, vigilados éstos encontrará una bella joven que al verle comenzará a arrojarle platos, y un policía (ya sabe qué hacer con ellos).

Una vez eliminados éstos, deberá subir y bajar aunque más no sea por una caja, para poder eliminar al policía que vigila la entrada a la azotea.

También allí encontrará dos jardineros a quienes los podrá pasar saltando sobre ellos para por fin llegar a un árbol. Trepe por sus ramas evitando los huevos que le lanzará un ave muy simpática; a la misma la podrá eliminar con la viejas y queridas cajas.

Luego tome uno de los paraguas que por allí se encuentran y comience a saltar hacia la derecha, (también evitando a las otras aves) y luego de unos cuantos brincos déjese caer, tratando de juntar la mayor cantidad de discos posibles. Aquí recibirá un bono muy especial: pasar al siguiente nivel.





El resto queda por su cuenta; pero a no confiarse, todavía falta mucho y el ingenio de los atacantes es inmenso. Sólo un truco más: siempre que pase a una nueva pantalla entre a ella agachado, evitará así recibir un duro castigo.

Para finalizar: Blue Brothers es un programa excelente que le proporcionará muchas horas de diversión, lo único que se extraña es un buen scroll. Por lo demás, impecable.

EDUARDO CRAVIOTTO

THE ROCKETEER

de Disney Software

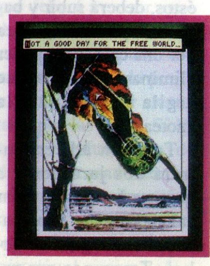
PROTEGER AL ROCKETEER QUE NO CAIGA EN LAS MANOS DE LOS NAZIS ES NUESTRA PRIMERA MISION

En plena Segunda Guerra Mundial los espías alemanes estaban persiguiendo a CLIFF y a PEEVE para robarles el rocketeer, porque el anciano constructor de aviones, había logrado mejorar el diseño convirtiéndolo en más maniobrable y menos peligroso. De esta manera Alemania bajo el mando del Führer formaría un ejercito poderoso con rocketeer en sus espaldas dándoles una verdadera ventaja en esta desalmada Guerra.

Ese día, en la ciudad, era una verdadera fiesta; todos aguardaban las competencias de habilidad y audacia sobre los ruidosos aviones monoplaza.

Peeve le indicó al joven Cliff las características de los distintos aviones y él eligió el más apropiado para la carrera, por su pequeño tamaño y su excelente velocidad de aceleración lo convertía en el ideal para lograr el triunfo.

Con el Bee Gee amarillo logró ganar las dos competencias, lo que le permitió participar de la tercera, pero en esta ocasión concursó con el rocketeer.



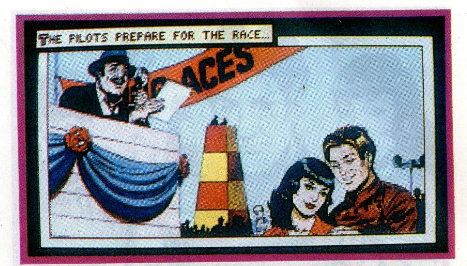
Cuando llegó al hangar lo estaba esperando Peeve para explicarle los cambios que realizó al rocketeer para lograr que en el viraje se mantuviera estabilizado y lo realizara sin ningún contratiempo; también modificó la válvula de expulsión, para que resultara menos peligroso y no explotara.

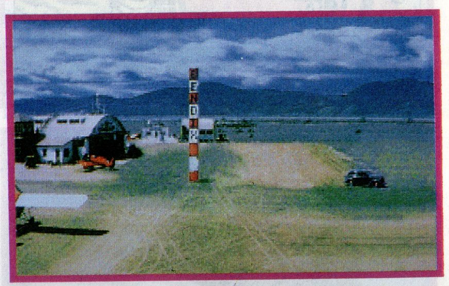
De pronto un grupo de alemanes comenzaron a atacarlos y Cliff encendió los cohetes y comenzó a disparar contra los enemigos, hasta que éstos huyeron al no poder vencerlo; pero se llevaron a Jenny, la joven prometida de Cliff, como rehén.

Luego Cliff descubrió que su novia estaba prisionera en un gran Dirigible y salió en su rescate. En el camino debió defenderse de bombas, cohetes y de otros alemanes que tenían rocketter.

Por suerte cuando se le estaba terminando el combustible a los cohetes, llegó Peeve con su avión y Cliff ingresó en él y entonces continúan defendiéndose de los enemigos. Cuando están bien cerca del Gran Dirigible, Cliff se arroja a él para rescatar a Jenny. Al llegar a la nave comienza a luchar con un grupo de soldados alemanes, a quienes logra vencer a golpes de puño. Después se dirige al timón de la nave, protegiéndose de los disparos, para enfrentarse al jefe Nazi, quien tiene en su poder a la bella joven.

Luego de eliminarlo











cintura a Jenny y logra aferrarse a la escalera del avión de Peeve...

The Rocketeer de Disney Software es un arcade que atrapa desde el comienzo. Posee gráficos de gran calidad, y en una mezcla de video historieta y escenas de la película original, se va desarrollando la historia.

El sonido con el hardware correspondiente da sensación de realismo, sobre todo cuando los locutores de la competencia de aviones hablan por los altoparlantes, reproduciendo el mismo sonido metálico.

Soporta la mayoría de las placas de sonido.

De una manera muy simple solucionaron el problema del scroll de pantalla, los escenarios donde se desarrolla nuestro arcade son de 640 por 480 en 256 colores de resolución y en formato PCX común, luego el programa lo ejecuta en 320 por 200 en 256 colores, y de esta manera está resuelto el desplazamiento en la pantalla; realmente una solución práctica para este efecto.

Nuevamente Disney Software nos brinda un producto de excelente calidad y varias horas de entretenimiento.

Claves para ingresar a los distintos capítulos:

1- PILOT
2- SHOOTOUT
3- CHASE
4- RESCUE
5- BANSHEES

OBITUS
de Psygnosis

RECUPERAR LAS CUATRO PIEZAS DE LA MAQUINA ES PRIMORDIAL, PARA REGRESARR A NUESTRO TIEMPO...

Middlemere era un reino próspero y la armonía predominaba entre de sus habitantes. El Rey Cirkassia había luchado toda su vida para lograr que su reinado fuera justo y la felicidad fuese el común denominador en cada día de su gobierno. Pero a pesar de todos los logros que había obtenido, la felicidad no llegaba hasta el buen monarca, debido a la soledad que tenía. Por esta razón proclamó la búsqueda de una pareja y así tener descendencia para que heredaran el gobierno de los habitantes de tan fértiles tierras.

Domakk, el hechicero de la ciudad, trató en vano, durante mucho tiempo, de cambiar la dicha que reinaba entre los habitantes de Middlemere, pero luego de leer la proclama del desdichado Rey, elaboró un maléfico plan.

A los pocos días Domakk se presentó en la corte y le ofreció al Rey conseguirle una pareja para poner fin a su infelicidad. Aunque Cirkassia no le tenía mucha confianza al viejo brujo aceptó la propuesta.

Luego de un tiempo el Rey y la joven que le presentó el hechicero vivieron el más apasionado romance que jamás se haya vivido en el reino de Middlemere, del cual nacieron cuatro hijos.

Cuando les tocó el turno de gobernar a los cuatro herederos, fueron convocados por Domakk y como consecuencia de este encuentro la ciudad fue dividida en cuatro, y la guerra que siguió por la obtención del poder fue verdaderamente atroz y despiadada.

Para evitar que cualquiera de los cuatro obtuviera ventajas sobre el otro decidieron desarmar una máquina que

habían construido los primeros habitantes de la ciudad, la que consideraban tenía poderes diabólicos; y como consecuencia de esto cada uno de ellos quitó cuidadosamente una de las piezas de esta máquina y las ocultaron separadamente...





HOY

Luego de una clase de historia, donde los alumnos no prestaban mucha atención el profesor Wil Mason tomó sus libros y subió al Volvo para ir de regreso a su casa. En la ruta el pavimento estaba muy resbaloso debido a la lluvia, en una de las curvas donde la ruta se angostaba, el automóvil se deslizó hasta la banquina. Después de que el Volvo se frenara, intentó sin resultado volver a encender el automóvil y lo único que consiguió fue descargar la batería.

Decidió tomar sus cosas y dirigirse a la ruta y detener algún automovilista para que lo auxiliara. Dos horas más tarde nadie había pasado por la ruta, Will Mason comenzó a mirar alrededor y divisó un pequeña luz a lo lejos, no tardó mucho tiempo para encaminarse y dirigirse en dirección hacia la débil iluminación.

Cuando llegó observó que se trataba de una antigua torre circular, abrió la derruida puerta y se acomodó entre los viejos y desvencijados muebles para descansar hasta que llegara la mañana y así conseguir ayuda para arreglar el lujoso automóvil, debido a que Will era un excelente profesor de Historia, pero un pésimo mecánico.

Al otro día, cuando despertó y miró a su alrededor descubrió que la torre no estaba tan destruida y que los vidrios estaban sanos y no rotos como le había parecido la noche anterior.

La sorpresa fue aún más grande cuando al intentar abrir las puertas, no pudo, entonces comenzó a buscar en los alrededores de la sala principal y encontró una pequeña llave que le permitió salir al exterior, la sorpresa lo asaltó nuevamente cuando, una vez afuera, descubrió que había regresado en el tiempo...



Obitus de Psygnosis es un excelente juego de RPG, en el cual ciertas oportunidades debemos luchar con nuestros contrincantes al mejor estilo de los ARCADES. Posee escaso sonido pero lo más destacable son los gráficos y teniendo en cuenta que sólo utiliza 16 colores.

Desde la presentación hasta el comienzo del juego se disfruta de una calidad digna de destacar no solo por las animaciones y dibujos sino que el scroll de pantalla es muy suave y dinámico.

Una de las grandes ventajas es que se puede elegir en qué idioma jugar como por ejemplo INGLES, ESPAÑOL, ALEMAN, FRANCES E ITALIANO. Esta es una verdadera ventaja que podría ser imitada por otras empresas para que el software no sea exclusivo de aquellos que saben inglés.

Se puede instalar sin dificultad en el disco rígido debido a que la protección es por manual, y con relación al video se puede usar con Hercules, CGA; EGA, VGA y TANDY Color. Con relación al sonido, detecta la placa que posee la computadora automáticamente. Y se controla con el teclado, Joystick y mouse.

La misión del juego es que Wil Mason recupere cada una de la partes de la máquina que cada hermano guardó tan cuidadosamente y las regrese a la torre para unirlas y poder estabilizar las dimensiones en el tiempo y el espacio.

Es un excelente juego no sólo en gráficos, sino también en el argumento, que es interesante desde el principio.



Robin

Tuck, el fraile

El Trovador

Él pequeño John

Will Scarlet

Much, el hijo del molinero

THE LEGEND of ROBIN HOOD

de Sierra

El trovador comienza a contarnos la historia del Príncipe de los bandidos del bosque de Sherwood.

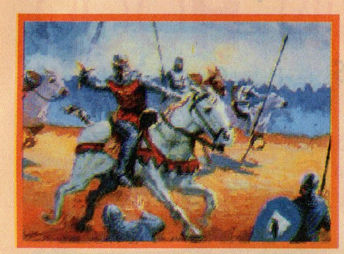
Esta nueva creación de Christy Marx, autora de Conquests of Camelot, nos vuelve a maravillar con una aventura sin desperdicios, que cuenta con un argumento excelente, unos gráficos y una música de una calidad habitual en los programas de esta compañía. Para acompañarlos en esta aventura presentamos dos posibilidades, una es la de leer esta nota donde brindaremos somero comentario del argumento; la otra es leer las soluciones completas que están a continuación y que brindarán paso por paso las distintas acciones que se deben realizar para completar esta excelente aventura.

Con relación al video sólo es para VGA y soporta cualquier tarjeta de sonido. Los nuevos programas de SIERRA utilizan, si se posee, memoria extendida que agiliza las animaciones en lo que respecta a imágenes y a sonido. Por esta razón se tiene que cuidar de no alterar la memoria extendida que poseíamos en el principio de la aventura, por que puede suceder que no nos permita completar el juego debido a que no puede ser utilizada en su totalidad.

Es conveniente verificar antes de seguir la aventura que no haya otro programa residente que se haya utilizado anteriormente; por esto es conveniente re-

setear la computadora antes de comenzar a jugar.

El trovador comienza a contarnos la historia del Príncipe de los bandidos del bosque de Sherwood.



El Rey Ricardo en una batalla en búsca del Santo Grial.

En el año 1193 el Rey Ricardo Corazón de León se embarcó para doblegar a los infieles, mas Jerusalén fue perdida en la sangrienta y costosa Tercera Cruzada.

El camino de regreso fue peligroso y lleno de enemigos, al llegar al Reino de Austria, el Rey Leopoldo realizó con éxito su plan para capturar al Buen Rey Ricardo y una vez hecho prisionero puso como rescate 100.000 marcos de oro para que pudiera recuperar la libertad.

El Rey Ricardo confiaba en su pueblo, sabía que lo amaban y que el rescate sería pagado.

En Inglaterra, cuando llegó hasta los oídos del Príncipe John que su hermano estaba capturado y solicitaban tanto oro para su liberación, comenzó a tramar un oscuro y maléfico plan junto al Sheriff, el Abad y el Prior, para que el buen Rey no regresara jamás y quedarse con el rescate y el reino.

Pero en los verdes bosques de Sherwood se encontraban Robin Hood y sus hombres, quienes fueron acusados falsamente de ladrones y fueron marginados de la ley.

Los soldados, apañados por el Príncipe John, cometían todo tipo de atropellos, acusando a gente inocente de delitos que no cometieron; Robin desde la foresta del bosque trataba de poner fin a esos atropellos.

Una noche luego que el alcohol lo venciera, tuvo un sueño el que entre realidad y fantasía marcarón el rumbo de su destino.

Este mágico sueño le entregó dos elementos, uno fue una esmeralda que tenía poderes para protegerlo y el otro un verdadero amor por una joven,



Ricardo es capturado por el Rey Leopoldo de Austria

quién más tarde le revelaría su nombre: Lady Marion, a la que en varias oportunidades salvó de los peligrosos hombres del Principe John.

Robin debió usar los más variados disfraces para lograr su objetivos; en una oportunidad se vistió de mendigo para contactarse con uno de los comerciantes de la ciudad y elaborar un plan para juntar el oro del rescate, en otra ocasión se vistió de monje para obtener información, elementos que le pertenecían al Rey, y hasta salvar a unos prisioneros que injustamente fueron acusados.

En otra oportunidad Robin vistió los hábitos de unos **monjes de negro** y se valió de su astucia para poder ingresar al castillo y tomar de la biblioteca unos papiros muy importantes logrando luego liberar a un par de hombres de confianza del Buen Rey Ricardo.

Pero en esta misión no estaba solo, contó con la ayuda de mucha gente; hasta los árboles Druidas le brindaron su protección.

Luego del esfuerzo de todo el pueblo para lograr recuperar el rescate que fue robado por el Sheriff se lo entregaron al verdadero emisario del Rey Ricardo, luego de liberarlo.

El Principe John al enterarse que su plan había fracasado no dudó en enviar al Sheriff para atrapar a Robin y su gente, los que sin juicio previo son enviados a la horca, pero el Buen Rey Ricardo los detiene y ordena que se realice un juicio justo.

Luego de declarar todos los testigos, el Rey lo declara libre y le restituyen el título de nobleza, también le otorga los títulos que dejan vacantes

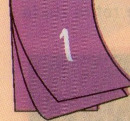


Robin en su caverna

los traidores a los hombres de confianza de Robin.

Y como no podía faltar, un final romántico, el nuevo Abad Tuck bendice la boda de Lady Marion y Robin Hood.

THE LEGEND OF ROBIN HOOD
De Sierra



PRIMER DIA

Tomar el cuerno que está colgado en la pared.

Tomar el dinero que está sobre la mesa.

Luego salir de la cueva y hablar con los hombres que están en el exterior, después que todos se retiran a sus tareas, se debe ir a practicar y mejorar la puntería con el arco y la flecha (una pantalla a la derecha y una hacia arriba).

Cuando llegamos al lugar debemos hablar con el joven y con Will; luego de la práctica debemos ir al mirador (ir tres pantallas a la izquierda y bajar por el camino tres panta-



Desde el mirador Robin observa el camino

llas, luego una a la derecha y llegamos al mirador).

Debemos esperar unos instantes. Por el camino llegará una mujer, y un guardia intentará arrestarla, en ese momento tenemos que ir a su encuentro.

Disparar una flecha al soldado.

Antes que la mujer se retire darle



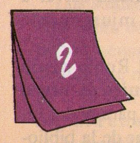
Lady Marion junto a Robin

unas monedas.

Luego de tomar el mapa debe ir a la choza de la viuda, hablar con ella y sus hijos y después regresar al campamento.

Después de cenar Robin Hood se embriagará y el pequeño Juan lo llevará a su cueva para que duerma.

Durante la noche Robin sueña con Lady Marion y luego de una danza, él intenta acercarse, pero ella se desvanece dejando caer una esmeralda con forma de medio corazón.



SEGUNDO DIA

Al otro dia les cuenta a sus hombres sobre el sueño, y como por arte de magia la esmeralda ahora está en su poder; en medio de bromas y asombro llega Will para decirle a Robin que el zapatero de la ciudad quería verlo y que necesitaba llevar, como clave para identificarlo, un zapato de mujer. También le informó que estaba reuniendo fondos para pagar el rescate del Rey Ricardo Corazón de León.

Tomar el mapa e ir al gran árbol Druida (es el árbol más grande), y caminar por los alrededores (ir a la izquierda tres pantallas y luego regresar una a la derecha).

La escena que veremos es la de un monje vestido de negro que intenta matar a Lady Marion, la que está montada en un esbelto caballo. Robin sin esperar un segundo saca su arco y flecha, apunta y le dispara al agresor.

Matar al mònje de negro.

Lady Marion le agradece la intervención al jefe de los bandidos del bosque de Sherwood y deja caer un objeto, al cual Robin se acerca para tomarlo.

Tomar el zapato

Luego hacer sonar el cuerno para que los demás bandidos vengan a buscar al monje.

Tomar el mapa.



TERCER DIA

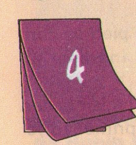
Robin sale de su cueva, toma el mapa y se dirige al mirador. Cuando llega por el camino el vagabundo, el Príncipe de los Ladrones le sale a su encuentro. Habla con él un par de veces y luego le da unas monedas.

Le cambia la ropa y luego se dirige a la ciudad para ir a ver al zapatero (Cobbler)

Le da el zapato al zapatero y luego le comienza a hablar comentándole sobre la recolección de fondos para el rescate del Rey Ricardo.

El zapatero le entrega un peine de plata que Robin debe usar como clave cuando vuelva a encontrarse con Lady Marion.

Volver al campamento y la noche llegará



CUARTO DIA

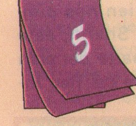
Salir de la cueva y tomar el mapa. Luego ir al otro árbol (árbol chico)allí Robin se encontrará con la bella Lady Marion.

Darle el peine a Marion, y comenzará a contarnos la conjura que entablan el Sheriff, el Abad y el príncipe John para que el Justo Rey Ricardo no regrese de su cautiverio.

Darle la esmeralda a Marion, y ella nos aclarará en parte el sueño de Robin.

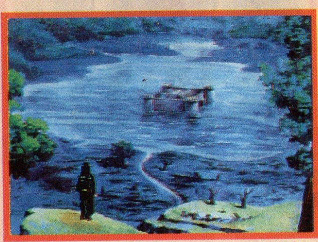
Luego que Lady Marion se retire, debe Robin tomar sus armas, ir al mirador y esperar a que llegue un guardia y un campesino. Salir al encuentro a ambos.

Matar al soldado y liberar al detenido. Antes de que se retire darle dinero.



QUINTO DIA

Salir de la cueva y tomar el mapa, luego ir a ver a la viuda. Allí nos enteraremos que los hijos de la viuda fueron detenidos, acusados de colaborar con el Príncipe de los Ladrones. Robin le promete traerlos,



Robin con el disfraz de monje

sanos y salvos a su hogar.

Tomar el mapa, ir al mirador y esperar a que llegue el monje vestido de negro.

Cuando aparezca ir a su encuentro. Apuntar con la flecha y cuando el monje nos rete a una lucha con bastones debemos aceptar contestando **AYE.** Robin tocará el cuerno y luego deberá luchar con el monje de negro.

Luego de vencerlo debemos tomar la ropa del vencido y cambiarnos

Tomar el mapa e ir a la ciudad; allí nos dirigimos a la iglesia de ST. MARY.

Cuando llega a la Iglesia debe golpear la puerta y dirigirse a hablar con el Abad, quien nos pide que nos dirijamos al Sheriff; éste comenzará a contar parte del plan que tiene para librarse del Rey Ri-



En la entrada del castillo de los monjes de negro

cardo Corazón de León. Luego nos dirigimos al Castillo que está en la ciudad y solicitaremos dialogar con el Sheriff. El nos completará las fa-



En la biblioteca, donde encuentra un importante papiro

ses del escabroso plan.

Al salir de la ciudad tomamos el mapa y nos dirigimos al castillo que está a orillas del río.

Bajamos hasta la costa y usamos la flauta.

Allí se acerca otro monje de negro en un bote, Robin sube a él y nos llevan hasta el castillo.

Al llegar un guardia nos recibe; le damos la flauta y la bolsa con las distintas piedras.

En esta parte del juego se encuentra la protección del Software, por esta razón no damos más detalles. Debemos leer el poema que nos dirá y debemos asociarlo con tres piedras; esta misma rutina la repite tres veces.

Luego de acertar las piedras con los poemas, nos deja ingresar al castillo.

Apenas ingresamos al mismo, debemos dirigirnos a la primer torre de la derecha.

Cuando llegamos al piso superior

.observamos que es la biblioteca.

Miramos detenidamente cada uno de ellos, porque nos irán dando pistas para poder continuar el juego y también las pistas necesarias para poder salir del castillo.

Tomar el pergamino.

Salir de la biblioteca e ir al centro del castillo donde está la estatua, allí veremos algunos monjes junto al Prior; cuando éste se retire, Robin deberá ir a la ultima torre de la izquierda.

Cuando queda sólo el prisionero, Robin lo soltará.

Luego de hablar con él tiene que regresar a la biblioteca. Allí estará un monje sobre el escritorio, Robin se acerca lentamente y deja caer la copa de vino sobre la mesa, en ese momento el monje se irá a buscar algo para limpiar.

Robin deberá tomar el papiro que está sobre el escritorio.

Salir de la biblioteca y volver con el prisionero, entregarle los pergaminos y luego él encontrará la salida del castillo.

Seguir al prisionero hasta el canal de salida.

Subimos al bote y tocamos las distintas ca-

La leyenda de Robin Hood es contada por el trovador

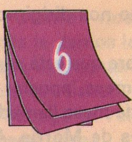
ras de piedra. La clave está en los pergaminos. (si no la encuentran es la siguiente: si numeramos de iz-



Robin se dispone a jugar una partida de "Los nueve hombres de Morris"

quierda a derecha tiene que tocar el uno, el cinco y el tres y la puerta de barrotes se abrirá)

Cuando estamos en el exterior el prisionero nos dará el anillo que comanda las aguas que le pertenecen al Rey Ricardo. Tomar el mapa e ir al campamento.

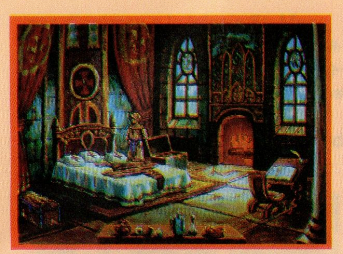


SEXTO DIA

Salir de la cueva, tomar el mapa e ir al mirador, y cuando aparece el monje vestido de color marrón debemos salir a su encuentro.

Luego de dialogar con él, Robin lo toma y lo llevan al campamento

Luego de cambiarse con los hábitos del monje debemos tomar el mapa e ir a la ciudad, una vez allí

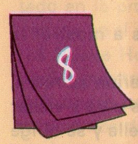

En la habitación del Abad donde encuentra una pequeña caja de madera.

hablar con OAK para que si resuelve los acertijos que le hará obtendrá la protección de los árboles Druidas.

Hablar con OAK.

Resolver los enigmas del Jefe Druida (la ayuda que puedo brindarles es que son simples y las respuestas deben darlas en inglés y con el código de las manos algunos ejemplos son COMB (peine), WOOD (madera), COIN(moneda), etc, (también debo aclarar que ésta no es protección del programa sino enigmas del mismo).

Tomar el mapa e irse.



OCTAVO DIA

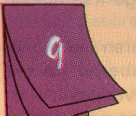
Salir de la cueva e ir al mirador y esperar hasta que llegue el arquero para la competencia en la feria de la ciudad. Salir a su encuentro y hablar con él hasta convencerlo que nos dé su ropa; para esto debemos ofrecerle dinero.

Ya con la ropa del arquero tomamos el mapa y nos dirigimos a la ciudad y una vez allí a la feria (Fair)

Allí buscamos entre los distintos hombres que caminan por la misma y les pedimos que nos muestren los escudos hasta que encontremos el que corresponde. (Esta es protección del Software por esta razón no brindamos más ayuda).

Cuando el escudo es el correcto le entregamos el papiro.

Luego participamos en el torneo de arquería y obtenemos el premio.



NOVENO DIA

Salir de la cueva y nos dirigimos tres pantallas hacia abajo, cuando oímos a los guardias explorando el bosque miramos las plantas y en código druida les pedimos que nos protejan. De esta manera se abrirán y nos darán paso, ocultándonos de los guardias.

Tomar el mapa e ir al mirador.

Cuando llegue el comerciante, detenerlo y tocarlo.

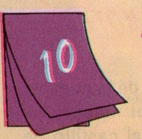
Cambiarse de ropa con el comerciante. Usar pasta para pulir las joyas en la cara.

Tomar el mapa e ir a la ciudad, luego al castillo.

Darle la joya al Sheriff.

Tomar la joya y luego dejársela nuevamente sobre la mesa.

Luego el sheriff nos acompaña a caballo y es atrapado por los hombres de Robin; en ese momento hacen una fiesta. Después lo dejan ir atado, en paños menores y a caballo para que cuando llegue a la ciudad sea burlado por todo el pueblo.



DECIMO DIA

Al salir de la cueva le informan que Lady Marion fue atrapada y condenada por el Abad por el cargo de bruja y el castigo será la hoguera para la bella joven.

Por esta razón Robin decide reunir a sus hombres y que cada uno formule un plan para poderla rescatar. En esta ocasión la estrategia de John parece ser la más apropiada y se disponen a efectuarla.

Robin toma el mapa y se dirige a la ciudad, luego a la taberna (PUB)

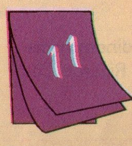
Hablar con el cantinero y explicarle que viene para salvar a Lady Marion.

Sin demorarse le abre la puerta de la bodega para que use el pasadizo secreto. Se dirige a la Iglesia y cuando ingresa en el laberinto abre la caja del anillo de fuego (para sacar la clave tiene que leer el papiro y si se toman las iniciales de los árboles que hablaron en esa oportunidad, se podrá abrir la caja).

Una vez colocado el anillo nos dirigimos al final de laberinto y abrimos la puerta del fondo.

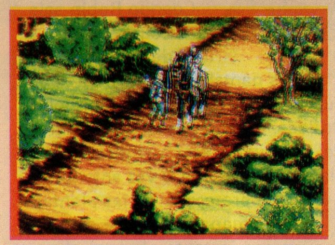
Luego de salvar a Lady Marion, la llevamos adonde está el árbol pequeño. Como Marion no reacciona, tomamos la esmeralda y se la damos a ella.

Lady Marion lentamente comenzará a reaccionar y nos irá relatando parte del plan que tienen en contra del Rey Ricardo y ademas nos dará una palabra clave para cuando llegue el caballero que deba llevarse el rescate para liberar al buen Rey.



DECIMOPRIMER DIA

Al salir de la cueva usar el cuerno para llamar al resto del grupo y preparar un plan para apoderarse del tesoro de príncipe


El caballero no logra engañar a Robin

John. Luego de pensar todas las posibilidades Robin Hood decide optar por el plan de Tuck.

Luego de una cruel batalla, en la que satisfactoriamente Robin no perdió ningún hombre, pudieron tomar





El mendigo acepta cambiar la ropa con Robin

el tesoro y así reunir el dinero necesario para liberar al Rey Ricardo Corazón de León.



DECIMOSEGUNDO DIA

Cuando Robin sale de la cueva, sigue a uno de sus hombres y en tres pantallas hacia abajo debe buscar la protección de los árboles Druidas, debido a que los hombres del Sheriff lo están siguiendo (la planta es distinta a la vez anterior).

Logra la protección de las plantas

Toma el mapa y se dirige al mirador, en ese instante observa al enviado del Rey para su rescate.

Robin se acerca al grupo y le dice a éstos que se retiren. Comienza a hablar con él y en ningún momento le menciona la palabra clave y en el instante en que el caballero intenta desenfundar su espada, Robin da un paso hacia atrás y lo derriba de un flechazo.

Cuando revisa al hombre que yace en el suelo encuentra una carta del verdadero emisario, luego hace sonar el cuerno para que regresen sus hombres. Y luego de explicar los sucedido a su gente toma el mapa y se dirige al campamento.



DECIMOTERCER DIA

Sale de la cueva y toma el mapa y se dirige al castillo de los monjes de negro. Cuando llega a la orilla del río usa el anillo que comanda las aguas y les pide ayuda a las luces que salen del río y éstas le proveen de un bote y lo guían a traves de las aguas hasta el castillo.

Cuando está en uno de los laterales del castillo mira la enredadera y en código Druida dice su nombre; ésta le brinda ayuda convirtiéndose en una gran escalera natural.

Robin comienza a subir por ella hasta llegar a la celda de la torre. En ella se encuentra el verdadero emisario del Rey Ricardo, le entrega la carta y luego en código Druida le dice la palabra clave.

Luego logran escapar y una vez en el campamento le entregan el rescate para liberar al buen Rey, éste no es el final de la historia, pero no deben hacer nada más porque lo que sigue es totalmente automático.

SERGIO CLAUDIO MICHINI

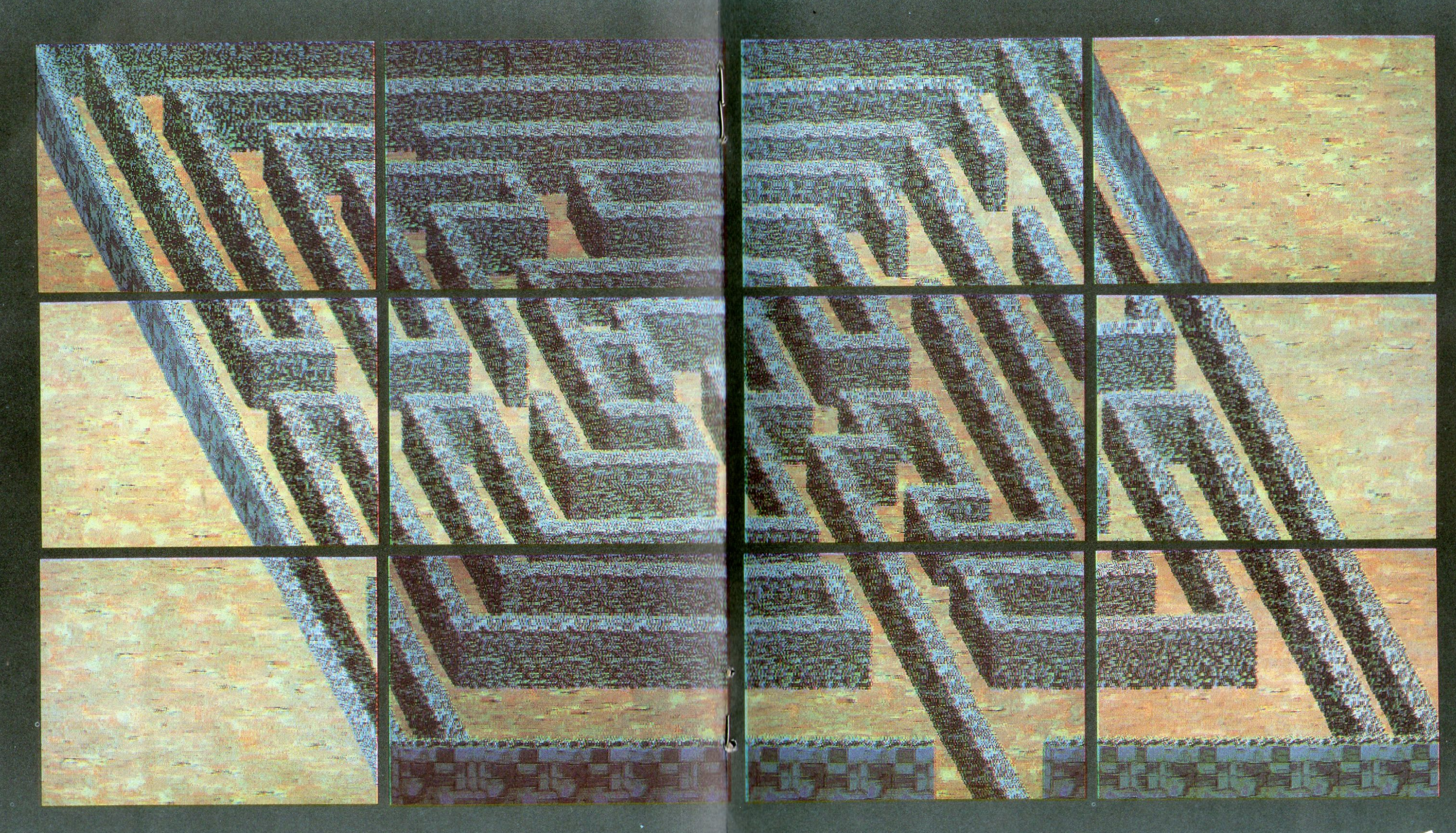
Mapa de Notting Hamshire



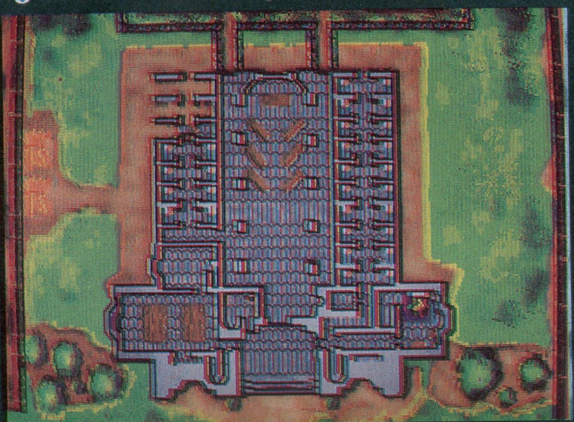
Mapa de La ciudad



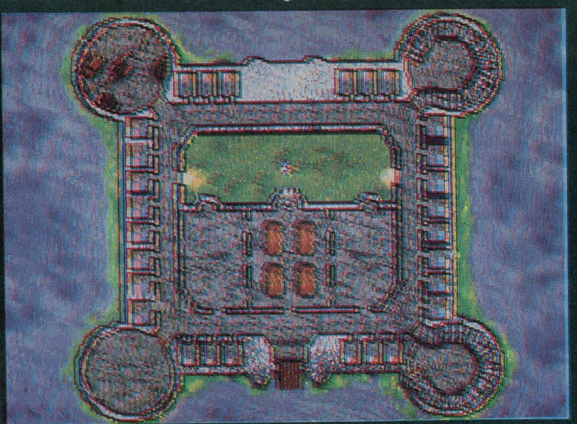
Mapa del Laberinto de la Iglesia de ST. Mary



Iglesia de ST. Mary



Castillo de los Monjes de Negro



1er GRAN CONCURSO DE DISEÑO DE PANTALLAS

No deje de participar en este primer concurso de diseño de pantallas donde habrá grandes premios. Todos pueden participar, cualquiera sea su placa de video. El jurado será designado por la revista. El mismo tendrá en cuenta, en los trabajos presentados, la calidad del gráfico y su originalidad.

BASES Y CONDICIONES

1 - La participación en este concurso dará por conocido el presente reglamento.

2 - Podrán remitir sus trabajos hasta el 30 de Octubre de 1992 a las 17 hs.

3 - Los concursantes podrán presentar varios trabajos, los cuales deberán ser entregados por separado.

4 - Se deberán presentar en diskette, formateados bajo D.O.S. y eetiquetados con los datos completos del participante y el título de la obra.

5 - Los formatos de pantalla admitidos seran: BMP, GIF, PCX.

6 - Las definiciones de video a utilizaar podrán ser las siguientes: 320 x 200, en 640 x 350, en 640 x 480, en 800 x 600 y en 1024 x 768, sin limitación de colores.

7 - No podrán presentarse fotos scaneadas

8 - Sólo podrán scanearse dibujos propios cuyo original deberán adjuntar al diskette.

9 - Se publicarán las pantallas de los ganadores en la Revista PC JUEGOS, una vez que se conozcan los resultados.

10 - Con la sola participación en este concurso los autores de las distintas obras no podrán pedir retribución económica por las pantallas que presentaron. PC JUEGOS se reserva el derecho de su publicación y sólo las utilizará por razones promociales.

11- El autor no está obligado a informar en qué forma o por medio de que programa realizó el trabajo.

12 - PC JUEGOS se reserva el derecho de postergar el cierre de dicho concurso por motivos ajenos a su voluntad, dando a conocer oportunamente las razones.

13 - El jurado para elegir las obras premiadas, tendrá en cuenta tres características importantes: la calidad del trabajo, la originalidad y las limitaciones técnicas. Con estas condiciones se pretende asegurar las mismas posibilidades de ganar a las diferentes calidades de placas de video.

14-El primer premio será de Dls. 300 el segundo de Dls. 200 y el tercero de Dls.

HARD WARE

ADLIB GOLD 1000

En esta sección le brindamos una reseña del hardware que puede ir incorporando a su computadora, y si ya lo posee, podrá sacar mayor provecho de sus periféricos; en el número anterior realizamos un comentario sobre la tarjeta de sonido SOUND BLASTER en su versión 1.5 y 2.0.

Esta nueva plaqueta, Adlib Gold 1000 un nuevo y revolucionario chip, Adlib Gold, que le brinda toda la capacidad de sonidos que se necesitan para las nuevas exigencias del mercado. Según aseguran los diseñadores de esta tarjeta, tendrá vigencia por varios años. Realmente, es difícil asegurar algo así, porque en los últimos años hemos observado que los cambios fueron muy rápidos, logrando productos mejores y más económicos.

Adlib Gold posee más voces que en las versiones anteriores brindando una música y efectos sonoros más claros y reales.

Lograron extender el sintetizador de FM, para lograr eliminar los ruidos y sonidos de "viento" que poseen las tarjetas cuando el volumen es alto. De esta manera, en las grabaciones, cuando se digitaliza se logra más precisión en los instrumentos musicales y en los demás sonidos.

Se pueden ir incorporando, a la tarjeta básica, los siguientes kits:

- **SCSI KIT ADAPTOR:** Este módulo que se le agrega a la tarjeta está provisto del software que permite utilizar las nuevas aplicaciones y compatibilizar el CD•ROM. También permite escuchar los Compact Disc de música y que el sonido sea reproducido por la tarjeta.

Con el software se acompañan programas que permiten incorporar música a los sistemas que uno desarrolla.

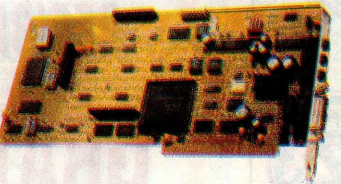
- **MODULO DE SONIDO AMBIENTAL:** Este módulo que se le agrega a la tarjeta permite aumentar y mejorar la resonancia y aumenta la calidad del sonido.
- **SISTEMA DE RESPUESTA TELEFONICA:** Esta pequeña tarjeta utiliza las propiedades de grabación y reproducción de la tarjeta Adlib; por medio de su software se convierte en una poderosa y conveniente controlador del sistema telefónico de su PC.

El kit básico de ADLIB GOLD 1000 es el siguiente:

Una placa Adlib 1000, con adaptador de sonido estéreo, manual del usuario y el correspondiente software para MS DOS, Voice Pad, Juke Box, ROL2 (RL2), Archivos de Utilitarios Playback , Editor de sonido. Programa de reproducción de sonido, un programa de animación y sonido de Autodesk , Reproductor de sonidos digitalizados, Una amplia librería de música, Panel de control, Instalación, Configuración y programas de pruebas.

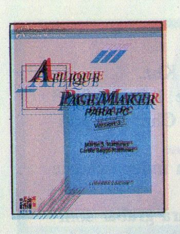
Diskettes de 5 1/4 y 3 1/2 de alta densidad incluidos (Formato baja densidad compatible).

Adlib Gold cumple plenamente con las especificaciones para adaptadores de sonido de Multimedia PC .

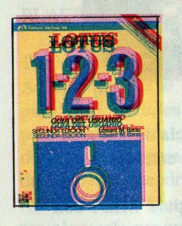


ESPECIFICACIONES TECNICAS:

- 20 Canales de FM estéreo independientes de sonidos sintetizados. Además posee dos canales extras para grabación y reproducción de sonidos digitalizados.
- 4 vías de FM sintetizada que utilizan 8 formas de ondas diferentes para extender los sonidos de los instrumentos.
- 16 bits de FM estéreo (DAC)
- Permite el cambio de PCM o ADPCM a grabación digital.
- 3:1 de relación de descompresión-/compresión de archivos de sonido.
- Estéreo en el rango de 44.1,22.05, 11.025, 7.35 ó 5.5125 Khz.
- Amplificador de 1.2 WATTS RMS por canales en 8 Ohm para auriculares o parlantes.
- Salida de volumen independiente y programable.
- Entrada estéreo para grabar sonidos desde Compact Disc, Grabadores, Micrófonos, etc.
- Entrada de micrófono para grabación de voces.
- Mezclador de sonidos programables.
- Filtro de sonidos de ambiente y ruidos.
- Permite el uso de dos canales independientes de DMA para mayor flexibilidad en la mezcla de sonidos.
- 128 direcciones de entradas y salidas programables.
- Entrada y salida para MIDI con 16 bytes de buffer para transferencia de datos.
- Salida para Joystick estándard.
- Cumple con las especificaciones de multimedia estándar.Sin lugar a dudas un excelente periférico para disfrutar el esfuerzo de los programadores de juegos para lograr realismo en sus aventuras. Un verdadero placer para nuestros oídos.

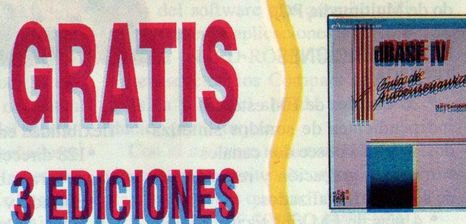




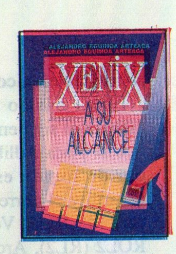


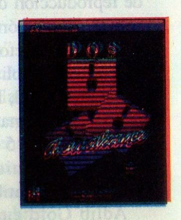


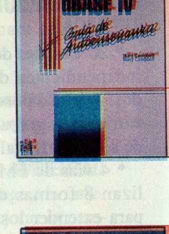
SI SU COMPRA DE LIBROS SUPERA LOS U$S 70 RECIBIRA



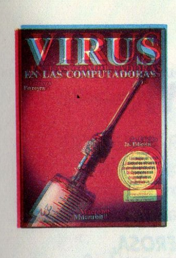
GRATIS 3 EDICIONES DE PC USERS EN SU DOMICILIO

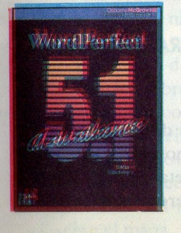


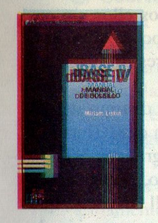












Nombre	Código	Precio de lista U$S	Oferta U$S
AUTOEDICION			
Aplique PAGE MAKER para PC	L20	44	35
GESTORES DE BASES DE DATOS			
Aplique el dBASE III Plus	L02	43	34
Aplique Fox Pro	L38	25	20
Clipper - Versión 5.0 -	L32	37	29
dBASE III Plus - Avanzado -	L19	50	39
dBASE IV -Guía de Enseñanza-	L03	50	39
HERRAMIENTAS			
PC Tools Deluxe	L36	49	39
Utilidades Norton	L05	55	44
LENGUAJES DE PROGRAMACION			
Aplique C++	L09	47	37
COBOL Estructurado	L31	35	28
El Lenguaje de Programación C	L08	26	20
GW Basic a su Alcance	L16	36	28
Programación en Quick Basic	L25	51	40
Programación en Turbo C	L18	37	29
Programación en Turbo Pascal	L01	36	28
Turbo Pascal 6	L33	60	47
PLANILLAS DE CALCULO			
Aplique Quattro Pro	L37	51	40
1 - 2 - 3 Versión 2.2	L35	51	40
Lotus 1 - 2 - 3 Guía del Usuario	L06	34	27
Programación de Macros en 1-2-3	L07	20	16
PROCESADORES DE TEXTO			
Microsoft Word 5 - A su Alcance	L14	29	23
WordPerfect 5.1 - A su Alcance	L24	60	47
WordStar 6.0 - A su Alcance	L34	29	23
SISTEMAS OPERATIVOS			
DOS A su Alcance	L15	30	24
DOS Manual de Referencia	L17	56	44
El Entorno de Programación UNIX	L12	20	16
Novell NetWare - M. de Ref.	L21	45	36
Windows 3 - A su Alcance	L22	41	32
Xenix - A su Alcance	L10	25	17
VIRUS			
Virus en las Computadoras	L39	30	24
COLECCION DE BOLSILLO			
C	L26	15	12
Disco Duro	L29	14	11
dBASE III Plus	L27	15	12
dBASE IV	L28	19	15
WordPerfect 5.1	L30	17	13

PUNTOS DE VENTA:
• Editorial MAGAZINE PUBLISHING, Adolfo Alsina 2129 1º piso • Representantes COMPUMAGAZINE en todo el país.

FORMAS DE PAGO:
(en todos los casos completar los datos que correspondan, en el cupon y adjuntar el mismo al pago) • Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.• Cheques y giros postales a la orden de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

COSTOS DE ENVIO:
• Sin cargo retirándolo en la editorial o en las oficinas de nuestros representantes. • Adjuntar al pago, por compra; $6.50 en Capital y $8.00 en el resto del país (incluyen correo certificado con aviso de retorno) • MAGAZINE PUBLISHING no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.

¡SI! Deseo aprovechar esta ventaja que me ofrece PC JUEGOS Nº 2

Código ______

Nom. y Apell.: ....

Empresa: ....

Cargo: ....

Dirección: ....

Provincia: ....

Localidad: .... C.P.: ....

de vuelo

SIMULADORES

THUNDERHAWK

de Virgin Games

LA FECHA ES 1995 Y UNO ESTA AL COMANDO DE UNA ARMA PODEROSA, EL HELICOPTERO THUNDERHAWK. LA MISION ES SALVAR AL MUNDO DE UNA NUEVA GUERRA.

Existen verdaderos fanáticos de los juegos de simulación, gente que, como un servidor, se desvela tratando de completar una misión o hacer aterrizar un 707 en el aeropuerto de Los Angeles.

Pues bien, hasta la fecha han salido a la venta gran cantidad de simuladores; todos ellos sin excepción aseguran brindar un cien por cien de realismo, así como también los mejores gráficos, sonido, etc.

El caso de Virgin Games no es distinto del de otros, ya que en el manual aseguran que "Thunderhawk es el más rápido sistema de gráficos 3D", lo cual, debo reconocer, es muy cierto. Pocas veces podemos disfrutar en PC de un scroll tan suave, que brinda a nuestros sentidos verdadera sensación de gran velocidad.

El programa cuenta con una buena presentación al mejor nivel de las películas de suspenso o espionaje, la misma se desarrolla en la Casa Blanca (¿donde si no?), durante una terrible tormenta.

Un agente especial informa al presidente que el mundo está de cabeza, y que en cualquier momento y en cualquier parte puede desatarse una terrible guerra; pero a no temer ya que el experimentado piloto Jack Marshall se encuentra a cargo de la operación, y con nuestra ayuda se evitará el holocausto.

COMENZAR A JUGAR

Una vez ingresado nuestro nombre, nos encontraremos en la sala de operaciones, dentro usted puede optar por:

A) Usar el simulador vuelo, pudiendo practicar en diferentes escenarios, elegir el nivel de dificultad y hora del día.

B) Cuarto de guerra: en él se nos informará sobre la situación mundial tanto militar como política. Podremos elegir entre seis escenarios de operaciones distintos, para lo cual debemos marcar con nuestro cursor sobre cualquiera de los círculos que aparecen sobre el mapa.

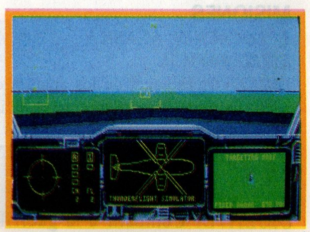
C) Cuarto de oficiales: Una vez escogida la misión, Jack Marshall (nuestro jefe de operaciones) nos citará en el cuarto de oficiales; allí veremos películas del blanco tomadas por los aviones espía; se nos brindará información general, a la que deberemos prestar mucha atención debido a que seremos aconsejados sobre el tipo de armamento a utilizar.

D) Desktop computer: Debido a que el juego es muy largo, le será imposible terminarlo en un día; así que contará con la posibilidad de grabar y mas tarde recuperar cada una de las partidas.

DISOLUCION O FRUSTRACION

Thunderhawk es un programa excelente, ya que reúne las mejores características de sus dos predecesores (GS 2000 y LHX), sin embargo es una de las simulaciones más difíciles que me ha tocado jugar, debido más que nada a su gran velocidad y la respuesta inmediata de los controles. Por esta razón me permito recomendarle a aquellos que piensen iniciarse con este tipo de software, algo más sencillo como el LHX, un simulador inteligente, con muy buenos gráficos, vistas exteriores realmente brillantes y fácil de pilotear.





No importa cuánta experiencia tenga usted con este tipo de programas, no pase por alto la cabina de simulación, ya que le será de muchísima importancia para familiarizarse con los controles de vuelo, manejo

de armamento y demás.

La única crítica que se les puede hace es que usa sólo 16 colores y que los detalles gráficos pueden, tal vez, ser mejores, también es para considerar que a mayor cantidad de colores menor velocidad de pantalla y en consecuencia de scroll.

MISIONES

1 - *LOCACION:* **ALASKA**
NIVEL: **DIFICIL**
OBJETIVO: Proteger de los ataques de las fuerzas soviéticas a los centros de investigación de armamentos biológicos.

2 -*LOCACION:* **AMERICA CENTRAL**
NIVEL: **FACIL**
OBJETIVO: Combatir a la guerrilla hasta liberar el territorio ocupado.

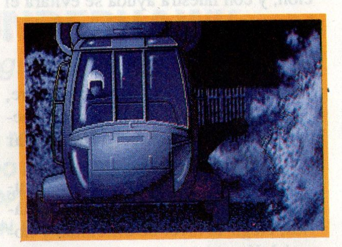
3 -*LOCACION:* **AMERICA DEL SUR**
NIVEL: **FACIL**
OBJETIVO: Destruir el cartel de narcotraficantes

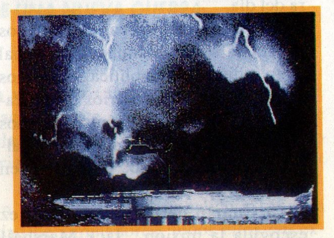
4 -*LOCACION:* **EUROPA CENTRAL**
NIVEL: **DIFICIL**
OBJETIVO: Lograr que un científico soviético pueda desertar.

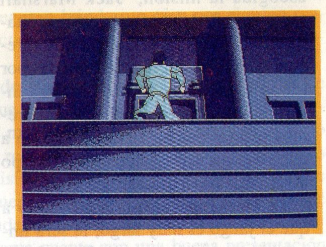
5 -*LOCACION:* **EUROPA DEL ESTE**
NIVEL: **INTERMEDIO**
OBJETIVO: Proteger a las aguas internacionales del continuo ataque de las naves soviéticas.

6 -*LOCACION:* **ASIA**
NIVEL: **INTERMEDIO**
OBJETIVO: Proteger al país aliado de los continuos ataques de la nación limítrofe, que intenta invadirla.

EDUARDO CRAVIOTTO







HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, VIDEO EGA-VGA-TANDY, DISCO RIGIDO O DISKETTE DE 1.2 MB, MOUSE-JOYSTICK, SOPORTA CUALQUIER TARJETA DE SONIDO.

GUN SHIP 2000

de Micro Prose

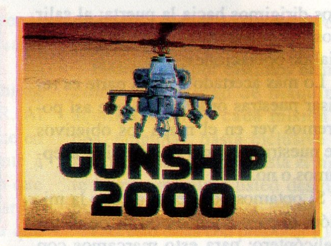
La mayor parte de los simuladores conocidos pertenecen a la firma Microprose, es también el caso del GS 2000, hermano mayor del ya clásico Gun Ship que fue por mucho tiempo el mejor, si no el único, simulador de helicóptero en las viejas computadoras de ocho bits.

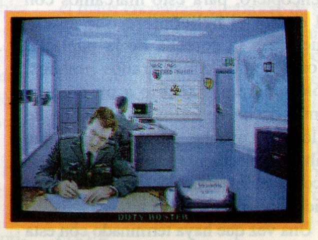
Con la aparición en el mercado de nuevas y más veloces máquinas, aparecieron también mejores simuladores, que agregaron detalles como las vistas exteriores y muchos otros detalles que hoy son algo común.

Es por esta razón que Microprose le ha puesto por nombre GS 2000, y no simplemente GS 2 o GS New; lo que se intentó es marcar la gran diferencia entre los dos programas, ya que la producción técnica con que cuenta este nuevo soft es verdaderamente asombrosa.

Una vez instalado conviene correr el SETUP, éste nos presentará un menú en donde podremos configurar el programa de acuerdo a la característica de nuestro equipo, y aquellos poseedores de 80386 ó 80486 podrán usar la opción de full 3D que aumenta enormemente los detalles del paisaje. Hecho esto, basta con teclear GS2000 para tener acceso al juego.

Después de una buena presentación nos encontraremos en las oficinas del cuartel General (Basta un vistazo a esta primera parte para apreciar la diferencia antes mencionada); en él podremos ver unos oficiales sumamente atareados, a la derecha un mapa y debajo de éste una gabeta; al frente veremos una pizarra; en ella anotaremos nuestro nombre y el seudónimo con que se conocerá a nuestro escuadrón. Inmediatamente después de esto podremos pedir la carta de vuelo al oficial que se encuentra frente a nosotros. Para hacerlo basta con dirigir el cursor a dicho personaje y presionar el botón de fuego. Sin más demora, con gesto entre serio y preocupado, nos dará nuestras **órdenes**. Es conveniente, al menos las primeras veces, elegir la opción de Training. Cumplidos dichos pasos





nos dirigimos hacia la puerta; al salir nos encontraremos con nuestro oficial de operaciones.

Lo más acertado en esta parte es revisar nuestras órdenes, ya que así podremos ver en el mapa los objetivos de nuestra misión y decidir si la aceptamos o no.

Si optamos por llevar a cabo la misión, el paso siguiente es el de elegir helicóptero; para esto marcamos con el cursor el helicóptero que se encuentra a la derecha de la pantalla. Como somos considerados novatos, sólo tendremos acceso a un número limitado de aparatos, y el mejor de ellos es el apache. Ahora lo único que falta es seleccionar las armas; las más aconsejables son los Maverick y los Sidewinder.

Una vez que haya terminado con esta parte basta con dirigir el cursor sobre el mapa y presionar el botón de fuego para inmediatamente encontrarnos en la cabina del piloto.

En ella podemos elegir el nivel de dificultad con que se desarrollará la misión; la forma en que se presenta esta opción es muy simple, se nos dará la posibilidad de elegir entre aterrizajes fáciles o reales, visibilidad completa o con nubes, también se nos preguntará si queremos que el copiloto maneje el armamento, etc.

Pasado esto, tendremos por fin acceso a la acción, Sin embargo antes de despegar deberá seguir los siguientes pasos:

1) presione F10 para poder ver el mapa; una vez en él presione "F".







Una cruz aparecerá en pantalla.

2) Dirija dicha cruz al punto marcado como "P"(blanco primario) y presione el botón de fuego, una línea se trazará entre Usted y el blanco.

3) Presione la barra espaciadora para obtener una ampliación, luego el Número "1". Ahora, puede mover la línea que marca su ruta y situarla exactamente sobre el punto "P".

4) Presione nuevamente la barra espaciadora y dos veces ENTER. Al regresar a la cabina podrá ver que en la brújula que se encuentra frente a Ud. ha aparecido una marca, lo que quiere decir que ya puede despegar.

5) Presione el número 9 hasta que se encienda una luz verde en el tablero, hecho esto presione "+"para ascender. Le recomiendo no pasar de los 50 pies de altura, ya que de esta manera tardarán más en detectarlo y habrá menos posibilidad de que lo alcance el fuego enemigo.

Ahora sólo tiene que orientar el helicóptero hacia el blanco y gozar de las excelentes vistas.

Cuando haya destruido el blanco primario repita los cinco pasos ya descriptos anteriormente para poder dirigirse al blanco secundario, y de allí a la base.

TODO UN ESCUADRON

Si por casualidad piensa que eso es todo el juego, permítame decirle, con todo respeto, que está en un error. A medida que vaya acumulando puntos usted será ascendido hasta lograr el rango de jefe de escuadrón. Ahora no sólo piloteará su máquina sino que tendrá bajo su mando una flota de cinco helicópteros.

¿Le parece complicado?, pues no, no lo es en absoluto, requiere solamente de un poco de práctica.

La gran ventaja es que no sólo podrá elegir que tipo de helicóptero que piloteará cada uno de sus hombres sino también el armamento.

Podrá optar por distintos elementos como la cantidad de máquinas lo acompañarán en cada misión (una, dos, ninguna), hasta inclusive podrá hacer que se adelante hasta el siguiente blanco mientras usted destruye el primero.

Para esto basta con presionar F10 y en el mapa encontrará el nombre de sus subordinados, al seleccionar cualquiera de ellos aparecerán una serie de opciones, estas son las distintas órdenes que usted puede impartir. Todas son simples, directas y serán obedecidas al instante.

Es importante saber que no llegará a esto jugando en modo training, así que si aquí pierde o resulta derribado equivaldrá a un gran "GAME OVER".

Pero no se preocupe ya que basta con regresar a las oficinas y dirigir el cursor al segundo cajón de la gabeta, entonces se considerará su última misión como un sueño.

Por lo tanto podrá practicar tanto como quiera ya que este truquito no lo hará perder.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, VIDEO EGA-VGA-TANDY, DISCO RIGIDO O DISKETTE DE 1.2 MG, MOUSE-JOYSTICK, SOPORTA CUALQUIER TARJETA DE SONIDO.

EDUARDO A. CRAVIOTTO

INGENIO

BOOLY
de Loriciel

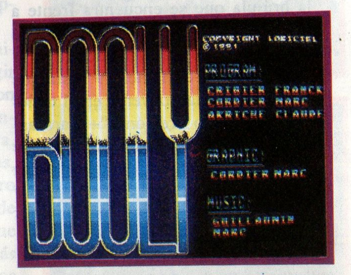
BOOLY se trata de un juego de ingenio y su objetivo es simple: se deben poner todos los casilleros de la pantalla en su estado "GOOD", el cual se indica en el borde superior izquierdo de las opciones. Por ejemplo en el primer nivel, se deben poner las cuatro casillas horizontales que aparecen, de color azul.

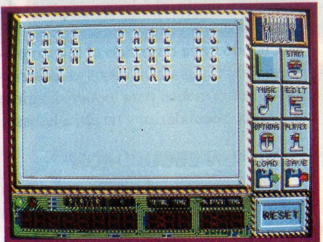
Esto se logra pulsando el botón del mouse, o la tecla ENTER para los que tienen teclado, que hace que los casilleros se den vuelta.

El juego se complica al haber ciertas relaciones entre las fichas; por lo tanto al dar vuelta una, es posible que las de su alrededor también lo hagan. Estas relaciones pueden verse, al hacer varias veces un cambio de estado; pero nos consumen tiempo.

Este último puede verse en la parte inferior de la pantalla que se divide en tiempo total y tiempo del jugador. Si juega una sola persona, ambos marcadores serán iguales.

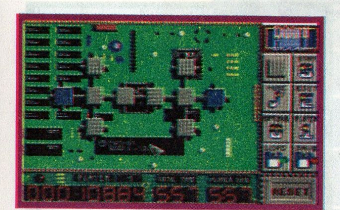
También al lado de éstos se observa el marcador de puntaje, que obtendremos por solucionar la pantalla, por el tiempo y por los bonus.





Estos bonus nos serán otorgados cuando solucionemos una línea, ya sea vertical, horizontal o diagonal.

El juego tiene varias opciones que se manejan por un simple menú, éste nos permitirá jugar con cuatro músicas distintas, de una a cuatro personas, y hasta editar nuestros propios niveles (teniendo las opciones Save y Load, para grabarlos y cargarlos, respectivamente). Además contiene opciones especiales como quitar el sonido, ver las relaciones, y cargar partidas anteriores.



Al pasar de nivel aparece un tablero "Challenge"; las diferencias son que se juega con la pantalla completa, y en vez de dos estados hay tres, complicándose las relaciones.

Si conseguimos completar este desafío, se nos otorgará una gran cantidad de puntos, si no, pasaremos al nivel siguiente.

Este ingenioso arcade soporta todas las placas de video, Hercules, CGA, EGA y VGA, además permite usarse con placa de sonido AdLib.

La clave que nos da al terminar el primer desafío para pasar al siguiente es "JCBAB ". En el segundo nivel, en vez de fichas lisas, hay distintos dibujos.

HARD REQUERIDO

XT, 80286 O MAYOR, VIDEO HERCULES, CGA, EGA, VGA, MOUSE, JOYSTICK. SOPORTA CUALQUIER TARJETA DE SONIDO.

SWAP
de Palace & Microids

En esta oportunidad les presentamos a SWAP, un programa de habilidad e ingenio. Su desarrollo es simple: se encuentran varios tipos de fichas con distintas texturas, y se deben dar vuelta o invertir su posición mediante un cursor que se sitúa entre dos fichas. Por lo tanto si ponemos el cursor en el costado derecho de un cuadrado, y presionamos el botón de disparo, éste y el cuadrado que le sigue hacia la derecha, invertirán su posición.

Si hay fichas que se tocan con la misma textura, inmediatamente desaparecerán.

Así podremos encontrar distintos tipos de cuadrados, triángulos, hexágonos, etc.

Cada cierto porcentaje de fichas desaparecidas aparece en el tablero de la derecha, y debajo del puntaje, una serie de estrellas. Al haber completado el nivel, aparece un cartel que dice "Qualified"; hemos calificado así para el siguiente nivel.

Tenemos una serie de opciones: debajo del cartel que indica el porcentaje tenemos un cesto de residuos. Pulsando el botón de fuego sobre este ícono se retrocederá una jugada (Sin límites).

Debajo de éste hay un recuadro con varias fichas. Si hacemos uso de esta opción, inmediatamente las fichas caerán con un efecto de cascada, pudiendo acomodarse, y desaparecer si

fuera posible. Si no, las tendremos juntas para seguir jugando. Esta opción sí es limitada.

Debajo de ésta hay varias fichas que se pueden utilizar para llenar la pantalla convenientemente, haciendo en lo posible que sigan desapareciendo.

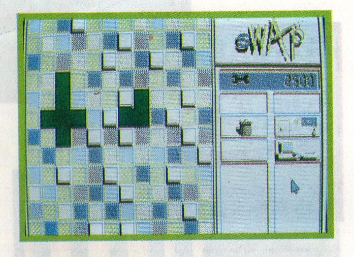
A la derecha de la opción cascada se encuentra una computadora que nos dará un porcentaje del juego por textura o color; Y sobre ésta se encuentra el ícono más importante: con éste vamos a un menú que nos indica el nivel y distintos tipos de bonus. Además podemos grabar la partida o pasar al próximo nivel, si hemos obtenido la clasificación.Hay varios niveles, aumentan su complejidad a medida que se avanza en el juego.

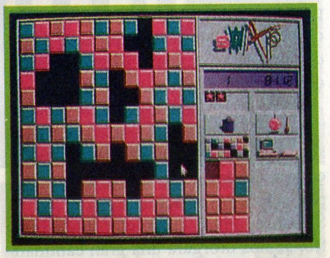
Saliendo de este menú o al empezar el juego, aparece el menú principal, donde podremos cargar una partida anterior, elegir el sonido, competir o practicar (eligiendo la forma geométrica de las piezas).

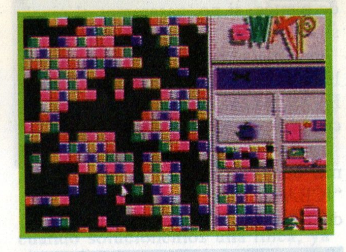
En algunas partidas del juegono da la posibilidad de mover alguna pieza, sin borrarlas, pero en otros niveles no se puede hacer, por esta razón es conveniente volver a comenzar. Este juego soporta las placas Hercules, CGA, EGA y VGA pudiéndose utilizar joystick o mouse; siendo este último el más recomendado.

Los habilidosos del joystick, seguro que con el SWAP, encontrarán varias horas de diversión frente a la pantalla.

MARTIN G. RODRIGUEZ







HARD REQUERIDO

XT, 80286 O MAYOR, HERCULES, CGA, EGA, VGA, MOUSE, JOYSTICK.



SPACE ACE II: Borfys Revenge

de Readysoft

Bajo las órdenes de Bofs, el ejército de Goons le volvió a darle la edad que tenía al infame y diabólico Ray, debido a que, en la aventura anterior, el joven Ace le aplicó un rayo rejuvenecedor y lo convirtió en un simpático bebé de color azul.

Ace debe vencer nuevamente a Ray y rescatar a su joven prometida, quien fue raptada por el despiadado enemigo.

En este tipo de juegos, como Dragons Lair en todos los capítulos y en el anterior de esta serie, Space Ace, la destreza es pulsar la tecla correcta en el instante preciso. A partir de ahí el juego activa dos rutinas: si la tecla es la que corresponde continúa la animación hasta la próxima escena, si no se ejecuta otra rutina de animación donde observamos cómo el personaje fracasa en su intento de completar la aventura.

La animación y el sonido nos dan la sensación de estar participando de un dibujo animado. Este mérito es de los programadores de Readysoft que no descuidan la calidad del producto. También se puede destacar la buena velocidad de animación a pesar de los gráficos de gran tamaño.

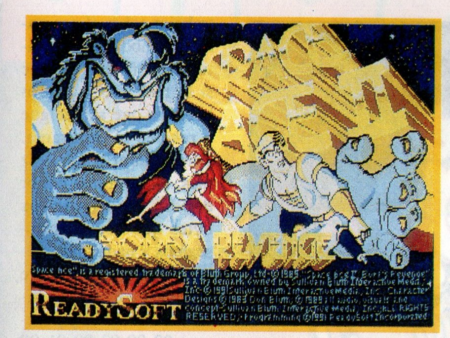
Para poder llegar al final del juego sólo poseemos tres vidas pero en esta oportunidad les daremos un truco para tener más y de esta manera lograr el éxito de Ace.

TRUCO

Se debe comenzar el juego y pulsar la letra S, que permite grabarlo luego de pasar de una secuencia animada a otra; luego salir del juego y utilizar un programa editor que permita alterar los bytes sin que agregue más de los que tiene el programa, como por ejemplo el PCSHELL o el editor del NORTON.

El byte a modificar es el que está en quinto lugar del archivo. SA2.SAV: y se debe cambiar a FF que corresponde al número 255 en hexadecimal y luego iniciar el juego nuevamente, pulsando "L", lo que nos permitirá cargar el juego anterior pero en esta oportunidad con 255 vidas.

Siempre que se trabaje modificando bytes de los programas es conveniente que se los realice sobre una copia porque si se comete algún error, siempre tenemos el original para volver a instalarlo .





cambiar
08 00 C8 00 **03**
por
08 00 C8 00 **FF**

ELVIRA ARCADE

de Flair Software

Cuando el terror se mezcla con el erotismo sin duda a la mente nos llega la imagen de la bella y exuberante Elvira. Flair Software nos presenta un arcade de gran adicción donde los gráficos y el sonido son excelentes, además, la animación y los movimientos de la protagonista poseen una naturalidad digna de destacar.

La misión del juego es lograr que ella reúna todos los tesoros que encuentra en su camino, y además descubra los "secretos de los ancianos". En el camino deberá eliminar todo tipo de seres malignos y por último el dragón de las tres cabezas.

Seguidamente les brindamos una ayuda





para que lo completen.

Para algunos de los trucos que daremos en esta sección debemos usar un editor del tipo de PCSHELL, NORTON o el EDITOR del D.O.S. 5.0. Los programas para editar y poner vidas infinitas o energía infinita deben trabajar sobre el programa sin modificar la cantidad de bytes, porque si lo hacen lo más probable es que se cuelgue o resetee el programa. Para aclararlo una vez más, el programa editor deberá modificar los bytes que nosotros deseamos y nada más.

Para Elvira Arcade debemos editar el archivo SETUP.FOP y veremos 02 00 03 00 01 00 01 y lo cambiaremos por 02 00 03 00 01 00 01 y de esta manera nuestra protagonista poseerá 255 vidas. El programa automáticamente lo multiplica por tres, es decir que volveremos a tener 765 vidas para poder terminarlo.

Cuando se pasa de la Tierra del Fuego a la de los Hielos, o viceversa, tendremos solamente la vidas iniciales.

Es bueno recordar que cuando trabajen sobre un archivo para modificarlo es conveniente hacerlo sobre una copia del original debido a que de esta manera se evitan inconvenientes por cualquier error que se cometa.

cambiar

02 00 03 00 01 00 01 **03**

por

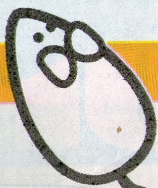
02 00 03 00 01 00 01 **FF**

HUMOR

AHORA NO ME PODES NEGAR EL REALISMO QUE TIENE ESTE JUEGO..

PUM!!

Luvio

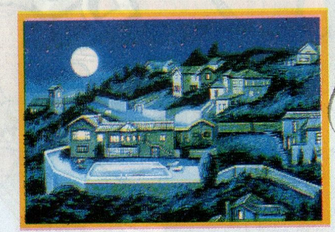


LOST IN LOS ANGELES
de Accolade

Una vez más esta compañía de software ingresa en el mundo de las aventuras, pero en esta ocasión lo hace utilizando de una manera excelente la placa de video VGA.

La firma ACCOLADE nos propone un juego de características bastante particulares. Podríamos clasificarlo como aventura policial para mayores de 14 años, dadas ciertas escenas y situaciones no muy aptas para los más chicos, aunque bastante inocentes dadas las cosas que se ven diariamente en la TV. La advertencia va dirigida a los padres que deseen jugarlo con los niños, para que quede a su criterio la "permanencia del menor frente al monitor". Los conocedores de aventuras para PC, enseguida relacionarán estas advertencias con las que salían al comienzo del archiconocido LARRY I. Esta relación va un poquito mas allá, ya que el personaje de esta aventura Les Marly guarda una similitud con el play boy de SIERRA. A diferencia del primer LARRY I, aquí ACCOLADE aprovecha todas las posibilidades del VGA con fotografías excelentes de interesantes señoritas ligeras de ropa. La técnica se aprovecha en todo el juego dando una sensación de realismo en sonido e imagen muy interesante. El héroe de la historia aparte de tener mucha suerte en las conquistas es un erudito en computación y "hacker" experto de sistemas.

La trama, que resulta muy interesante, transcurre en la ciudad de LOS



Una vista nocturna de Los Angeles

ANGELES como indica el título del juego, donde ocurren misteriosas desapariciones de conocidas figuras del espectáculo, entre ellas un enano famoso, amigo del protagonista.

Podremos ingresar en los estudios de la PARAMOUNT PICTURES y vagar por HOLLYWOOD, tratando de resolver el misterio. Conoceremos figuras del espectáculo con nombres sugestivos como MALADONNA.

Para comandar al personaje se puede utilizar el mouse o teclado con íconos (similar al manejo de los juegos de DYNAMIX), tendremos un inventario de objetos que utilizaremos cuando corresponda y podremos dialogar con ciertos personajes. Para tal efecto aparecen oraciones y preguntas opcionales que debemos elegir con cuidado ya que de esta elección muchas veces depende el desenlace de la situación.

Se tiene la posibilidad de grabar juegos, lo cual es aconsejable ya que en determinadas circunstancias tendríamos que comenzar desde el principio, si no tuvimos esa precaución.

Los poseedores de plaquetas de sonido aprovecharán las posibilidades de las mismas en este juego, ya que en el humilde parlante de la PC hace cosas muy interesantes.

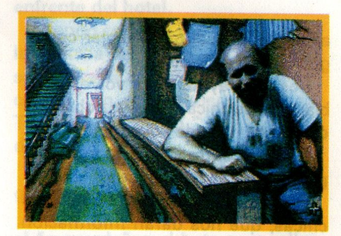
Se puede instalar en disco rígido y su protección es por manual.

SOLUCIONES

LOST IN LOS ANGELES
de Accolade

Para llegar al fin de este entretenido juego, es muy importante, -aparte de las cosas que se deben tomar y utilizar–, saber realizar bien las preguntas cuando se interactúa con los personajes.

Cuando se efectúa un diálogo aparece un menú de opciones para elegir.



El hall de entrada del viejo hotel

Se debe estar atento a lo que se quiere lograr para no cometer errores.

En las soluciones que siguen se dará el objetivo que se persigue con cada personaje para que el lector se dé cuenta del sentido que tiene que tener su diálogo.

Otro consejo importante es grabar el juego cada tanto, para no comenzar nuevamente ante una eventualidad.

Hechas estas salvedades vayamos a las pistas.

Luego de la introducción animada del juego, el personaje aparece cerca de una playa. Aquí se deben efectuar las siguientes acciones:

Dialogar con las interesantes señoritas, preguntando por Helmut.

Observar el poste de luz que aparece al frente.

Ir a la izquierda hacia la playa y observar al expendedor de diarios.

Leer el diario donde aparece un

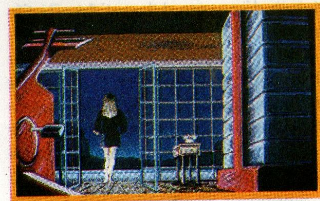
aviso de un eclipse. Hablar con el guardavida de la playa.

Nos dará ayuda para volver a hablar con las chicas. Una vez obtenida esa ayuda hablarle del eclipse.

Cuando ocurre el eclipse robarle el pañuelo rojo al guardavida.

Volver al lugar donde están las chicas, que nos darán información





Los Angeles y sus bellas mujeres

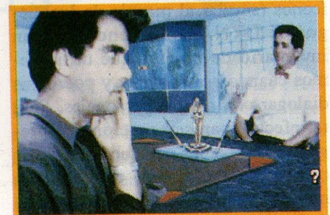
de un policía amigo en Hollywood.

Viajar a Hollywood y hablar con el policía que está en la primer pantalla a la izquierda.

Hablar con las turistas que están enfrente, firmarles un autógrafo y nos darán un mapa.

Ir a la izquierda hasta donde aparecen un grupo de muchachos no muy amistosos y hablar con ellos.

Volver a la calle principal y dirigirse al negocio de fotos. Hablar.



El diálogo es muy importante

Enfrente del hotel hay un muchacho, hablar con él.

Ir al hotel y preguntarle por el muchacho. Nos darán información.

Volver al hotel y preguntarle qué tiene sobre el mostrador. Nos dará un pase libre para el club si le hacemos un favor.

Decirle que sí y tomar el rollo de fotos que nos da.

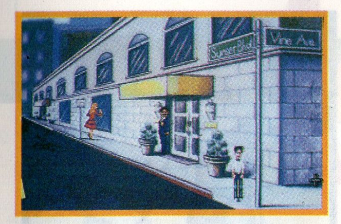
Ir al negocio de fotos, darle el rollo y sacarse una foto con la señorita Lafonda.

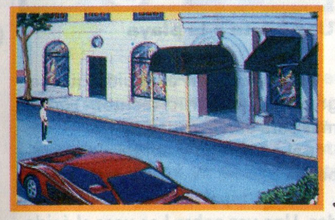
Ir al muchacho y hablarle. Nos dará datos sobre la patota frente al negocio de Lou.

Dirigirse a ese negocio y darles el pañuelo del guardavida a los muchachos.

Entrar al negocio y comprar la LAPTOP cambiándola por la foto de la señorita Lafonda.

Ir al mapa y dirigirse al cruce de calles.





El placer de visitar Rodeo en Los Angeles

Ir a la izquierda hasta que aparece un joven de color.

Darle el mapa a cambio de un teléfono portátil.

Volver a Hollywood y dirigirse al muchacho frente al hotel.

Darle el teléfono. Nos dará una pista para la palabra clave del sistema policial.

Ir al club donde pelean chicas y darle el pase al guardia.

Habrá una escena animada. Cuando termina pedirle a las chicas el diskette con el sistema operativo. Colocar el diskette en la LAPTOP.

Bootear y pedirle que se introduzca en el sistema. Introducir la palabra clave que nos dio el joven de enfrente del hotel.

Cuando termine ir a RODEO. Ir a la pantalla de la derecha hasta que se mueva la paloma y deje su "recuerdo" en el parabrisas del auto. Tomar el "recuerdo" con la tarjeta de crédito.

Ir a la PARAMOUNT. Hablar con el guardia y presionarlo.

Entrar al estudio abierto y poner el "recuerdo" en el bote para sellarlo. Cruzar con el bote.

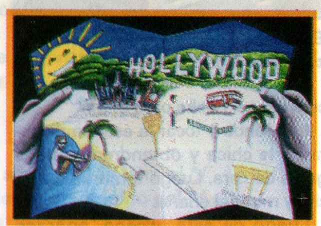
Abrir la puerta y esperar al monstruo.

Hablarle hasta que utilice el hacha. Tomar el hacha y entrar al estudio.

Habrá una escena animada con Maladonna.

Ir al cruce de las calles y entrar a la oficina con el portero.

Hablar con Leoni, que nos pedirá que nos saquemos fotos.



Mapa de Los Angeles

Ir al fotógrafo en la pantalla de la derecha.

Ir al cirujano plástico en RODEO.

Volver al fotógrafo con la nariz postiza. Sacarse fotos y volver a la

oficina de Leoni.

Ir a la boutique en RODEO. Decirle a la empleada que vamos a mirar el negocio.

Ir a la derecha de la pantalla hasta que entre Maladonna.

Esta parte del juego es automática, luego debemos hablar con Abe. Cuando nos ofrece ser estrella, decirle que no.

En la fiesta posterior hablar con ambos personajes.

Cuando terminan todas las escenas y aparecemos en el museo de



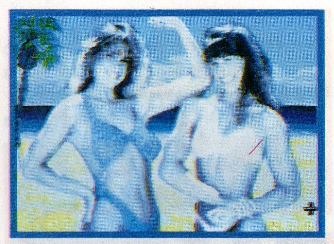
Entrada a los estudios cinematográficos

cera usar el hacha para entrar.

Ir al fondo y tocar la estatua de cera de la chica y obtendremos unas gotas de cera. Luego tomar la antorcha y mirar al enano.

Luego de esta escena, aparece Helmut.

Este debe tomar la antorcha, ir hasta la estatua de Conan y usar la antorcha para tomar la espada. Usar la espada y cortar el taparrabos de Tarzán. Ir hasta el pedestal en el que estaba y tomar cera.



Una visita a la playa

Usar la cera en el líquido que segrega el monstruo (ácido). Tomar más cera con la espada.

Ir al sarcófago y abrirlo con la espada.

Usar el taparrabo como paracaídas. Una vez sobre Les usar el ácido en las cadenas.

Luego de la escena animada, cuando vengan las chicas, mostrarles la tarjeta de crédito.

Ir hasta el campanario y tocar la campana cuando Helmut nos dé la señal. Luego empujar a Mad Wax al abismo.

Aquí se termina el juego. Espero que lo disfruten como yo.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR, VIDEO VGA, DISCO RIGIDO O DISKETTE DE 1.2 MB, MOUSE-JOYSTICK, SOPORTA CUALQUIER TARJETA DE SONIDO.

MARCELO JUAN F. DAMONTE



CURSO DE C

Fernando Jorge Riccio

HISTORIA DEL C

Antes de poder realizar un estudio concreto del lenguaje C es necesario conocer algunas funciones que no pertenecen al mismo C, pero que forman parte de la librería estándar de funciones asociadas al compilador C. Estas funciones sirven para ingresar o presentar datos ya sean caracteres, números, etc, y las veremos a continuación

GETCHAR Y PUTCHAR

La función getchar() nos permite ingresar un carácter del archivo de entrada (stdin). A falta de otra especificación, el archivo de entrada será el teclado (CON en el DOS). Esta función nos devuelve el valor del carácter ingresado por el teclado. Por ejemplo:

```
char letra;          /* define la variable letra de tipo */
                     /* carácter */
..
..
..
letra = getchar();   /* asigna a la variable letra el */
                     /* valor del carácter leído del */
                     /* teclado */
..
..
```

En otras palabra la variable letra contendrá el valor del carácter que corresponde a la tecla pulsada en el teclado.

La función putchar(ch) nos permite enviar un carácter al archivo de salida (stdout). A falta de otra especificación éste será la pantalla (CON en el DOS). El argumento ch representa el nombre de la variable que contiene el valor del carácter a enviar a la pantalla. El argu-

mento ch puede ser reemplazado por una constante, por ejemplo:

```
putchar('h');
putchar('g');
```

produciría la siguiente salida en la pantalla:

hg

Como ejemplo de las funciones getchar() y putchar(ch) veremos el siguiente programa en C:

```
#include <stdio.h>
char letra;                /* define la variable a contener el */
                           /* carácter */
main() {
while (letra != '\n') {    /* mientras la tecla pulsada */
                           /* no sea ENTER continúa */
letra = getchar();         /* lee la tecla pulsada */
putchar(letra);            /* la imprime en pantalla */
}
}
```

En el ejemplo citado hemos realizado una especie de máquina de escribir, en la cual, cualquier tecla que pulsemos aparecerá representada en pantalla, hasta el momento en que pulsemos la tecla ENTER, condición en la cual el programa terminará su ejecución.

printf y **scanf**

Una de las funciones más utilizadas en C (así como sus equivalentes en los demás lenguajes) es printf, que permite escribir una lista de datos, de acuerdo con un formato específico.

La función printf es capaz de escribir sobre el archivo de salida (stdout), que generalmente es la pantalla (CON en el DOS), distintos tipos de datos como ser números enteros, números reales, caracteres y series de caracteres. El formato general de printf es:

printf("formato",parámetro 1,parámetro 2,...,parámetro n);

formato es una serie de caracteres que puede contener dos cosas, una es simplemente un texto que se quiera enviar al archivo de salida y la segunda es una serie de caracteres que sirven para especificar el formato con que se desea enviar los parámetros al archivo de

salida. Si se desea por ejemplo enviar el mensaje "Hola C !" al archivo de salida la forma más simple sería:

printf("Hola C !");

Si luego de enviar el mensaje antes citado decidiéramos enviar un nuevo mensaje, éste quedaría inmediatamente después del anterior; por ejemplo, si el archivo de salida fuese la pantalla, los dos mensajes quedarían uno a continuación del otro. En el caso de que quisiéramos que el segundo mensaje quedara en el renglón siguiente deberíamos mandar al final del primer mensaje o al principio del segundo un retorno de carro. En las PC, el equivalente al retorno de carro en una máquina de escribir, está dado por la secuencia de dos caracteres que son el #13 ó ^M (Control-M) y el #10 ó ^J (Control-J) que forman lo que generalmente se conoce como EOLN (End Of LiNe, fin de línea). El carácter ^M produce una vuelta del cursor al principio de la línea en la cual se encuentra y el carácter ^J produce el avance del cursor a la línea siguiente de la que se encuentra. En la tabla de códigos ASCII (American Standard Code for Information Interchange) los caracteres ^M y ^J no tienen una representación gráfica como las letras normales (A..Z) por tanto no es posible incluirlas en una serie de caracteres. Para resolver este problema el compilador C

new line (nueva línea)	#13#10	\n
tab (tabulación)	#09	\t
backspace (retroceso)	#08	\b
carriage return (retorno de carro solamente)	#13	\r
form feed (avance de página)	#12	\f
barra izquierda	\	\\
apóstrofe	'	\'
byte binario *	nnn	\nnn

* los dígitos nnn están representados en octal.

utiliza el símbolo \ , que interpreta como carácter de escape (#27), precediendo al carácter que simboliza la función deseada.

Volviendo a la función printf, si queremos un retorno de carro luego de nuestro mensaje lo expresamos de la siguiente forma:

printf("Hola C !\n");

Los símbolos que se utilizan para especificar el formato de los parámetros comienzan siempre con el signo % seguido de un carácter que indica el formato a utilizar. El primer especificador de formato corresponderá al primer parámetro, el segundo especificador al segundo parámetro y así sucesivamente. Por lo tanto deben incluirse igual número de especificadores de formato y parámetros.

o	notación octal (base 8)
d	notación decimal (base 10)
x	notación hexadecimal (base 16)
u	notación decimal sin signo
f	número real (coma flotante)
c	carácter ASCII
s	serie de caracteres

Los símbolos especificadores de formato son:

Por ejemplo:
si tenemos una variable num que contiene el valor 47 (decimal) entonces

```
printf("num = %o (Octal) num = %d (Decimal) num = %x
    (Hexa) num = %c (Carácter) ",num,num,num,num);
obtendremos:
    num = 57 (Octal) num = 47 (Decimal) num = 2f (Hexa)
    num = / (Carácter)
```

Además de los especificadores de formato existen otros símbolos que modifican la acción de los especificadores de formato:

"-" se utiliza para que el dato se ajuste por la izquierda, en vez de hacerlo por la derecha que sería lo que sucedería a falta de especificación.

"n" n representa un número que indica la longitud mínima que tendrá el campo donde se expondrá el dato correspondiente. Para rellenar se utiliza el carácter de espacio.

"." el punto decimal seguido de un número especifica, en el caso de tratarse de un número real, la cantidad de dígitos significativos con la cual se mostrará la parte fraccionaria del número.

ENCUESTA

Para conocernos mejor

Complete y envienos estas páginas por correo, fax o tráigalas personalmente. Sus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS, más divertida.

COMPUTADORA QUE USO:

8086........ ☐

80286........ ☐

80386DX........ ☐

80386SX........ ☐

80486........ ☐

OTRAS........ ☐

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE SONIDO:

Ninguna........ ☐

Adlib........ ☐

Sound Blaster........ ☐

Game Blaster........ ☐

Roland........ ☐

OTRAS........ ☐

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

Hercules........ ☐

CGA........ ☐

EGA........ ☐

VGA........ ☐

SVGA........ ☐

PERIFERICOS QUE USO:

Mouse........ ☐

Joystick........ ☐

Otros........ ☐

(Especificar cuál/cuáles)

....

Mi juego preferido es:

....

....

....

....

....

Comentario sobre PC JUEGOS:

....

....

....

....

....

La sección que más le agrada de PC JUEGOS es:

☐ ....

☐ ....

☐ ....

☐ ....

Otra revista de juegos que leo es:

....

....

....

....

La sección que menos me agrada de PC JUEGOS es:

....

....

....

....

Otros usos que le doy a la computadora son:

....

....

....

....

Me gustaría que incorporaran en los próximos números comentarios sobre:

....

....

....

DATOS PERSONALES:

Edad:..

Sexo:..

Ocupación:..

PróxIMO NúMerO



MARTIAN MEMORANDUM · **GOLDEN AXE**

CURSO DE C · **CONCURSO DE PANTALLAS** · **GODS**